

ゲーメスト8.30/9.15合併号特別付録
VIDEO GAME MAGAZINE
ダーメスト
Aug 15.1997 No.200
KO II-Bridge
ゲームセンターを
1/10の[redacted]で面白くする本
DAMEST
GAMEST 200号 ANNIVERSARY
STREET WRITER III
最終ダイヤグラム発表！
ストリートライター!!!
特別付録
アロエシティ
2.56インチ筐体
便所でGO！
ロダラ
スカッツとレース
ドトンプル
カンチューテイング
人気連載コーナー総力特集！
ダーメストガイランド
対戦ガイランド
ギャザ夫のどんな感じ
ゲーム尻の穴
パソレログ少公女
根差ゼハイスコア
憑依現象
どうですか？
俺が正義だ！
渕拳3
1997
合併号
毎年30日発売／特別安価
0yen


TECMO
ゲーメスト創刊200号おめでとう!!
ギャロップレーサー2
も出るよ!
DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ
©TECMO, LTD.1996
GALLOP RACER
ギャロップレーサー
©TECMO, LTD.1996
テクモホットライン 03-3222-7550 テクモインターネットスタジオ アドレス/http://www.tecmo.co.jp
テクモ株式会社 販売部 〒102 東京都千代田区九段北4-1-34/TEL.03-3222-7620 FAX.03-3222-7629
大阪支店/06-339-5136 名古屋営業所/052-953-8695



©DAITO CARP.1997

新機軸、疲労度蓄積システム採用。このゲームで下手な連射は命とりだ。

担当：DS 1

ついに登場！シリーズ最新作

前作で不評だったダラダラ続く面構成もそのままに、あのダラが帰ってきた。

ついに、ダラの頭文字である「D」の名を冠した、決定版ともいえるダラが登場する。

今回は画面写真のほかに、D-ダラ開発の詳細をインタビューすることができたので、そちらも併せて紹介しよう。

クロスオーバーする3つの[D]

今回のダラは、ズバリ3つのコンセプトを掲げている。

それは、

「ださい」
「ダメ」
「ダダイズム」

である。

前作のC-ダラまで続いていた、ダラダラ、うだうだしたイメージ失われていないので、安心してほしい。


後半面ではノーマルショットに。これじゃ倒せっこないね。


調子にのって連射しまくると…。

これがDダラなのか？

まだ開発の途中ということもあり、変更される部分もあるとは思うが、画面写真を見つつシステムの説明をしていきたい。

●疲労度蓄積システム

まず目を引くのが、この疲労度蓄積システム。

これは、連射をすればするほど、シルバースプーンの疲労度が溜まり、パワーダウンしてしまうシステムのことだ。連射によるパワーダウンを防ぐには、当然連射を控えなければならない。適度な連射が、このゲームを攻略するカギになることは間違いない。

●タイムリミット制

ボス戦では規定の時間に合わせてボスを倒さないと、強制的にゲームオーバーになる。

問題なのは、遅いのはもちろん早くても認められない点。絶妙のタイミングで倒さなければならない。


時間外に倒すと、ボス破壊と同時に自機も爆発。むなしい…。


C-ダラ同様に中ボスがいい感じ。（写真はGダラ）

●多様なコマンド

前作C-ダラで復活したキャプチャーボールシステムは、今作でも採用されている。

ただ、キャプチャーできる敵が大幅に増え、コマンド攻撃もザコ1機につき最低5つは持っている。

中でも驚いたのは2面中ボスで、「ショット・→・←・↓・ボム・ショット・ショット」の順番押しコマンドの他、計8つの特殊攻撃を使用できたことだ。

●魚拓も取れる

デラックス筐体ならばプレイ終了後に、キャプチャーした敵を魚拓としてプリントアウトすることができる。

印刷形式も自由に選べるので、コレクションも思いのままだ。

突撃開発室Dダラ秘話

一見するとD-ダラは、かつての名作G-ダライアスに酷似している。しかしその実態は、驚異のシステムが満載された前代未聞のシューティングゲームなのだ。開発者は語る。

—今作は、かなりの開発費をかけられたそうですが？

ええ、単純計算で二十八億はかかってますよ。

—うわ、そんなにですか。

これでもずいぶん安くあがったほうなんです。

なにしろ今回は、すべての海洋生物のモーションキャプチャーを試みましたからね。

—するとクジラなども？

はい。今回最も大変な作業だったのが、クジラとサメのモーションキャプチャーでした。

技術的に大変なのは、クリオネなどの小さい生き物なんですけどね。

—ほかに苦労した点は？

私は直接参加していないのですが、深海魚担当チームはかなり苦労していたようです。深海での作業は、生身では無理ですから…。

—アメリカ海軍の協力も受けたとか？

そのような噂もあるみたいですが、あくまで噂ですよ。

実際に協力を受けたことはありません。ここだけの話ですが、1LMとデジタルドメスト社にはお手伝いをしてもらっています。

—現在の開発状況は？

80%までこぎつけています。あとはバランス調整とエンディング制作のみです。

—それでは最後に読者へのメッセージなどお願いします。

発売予定は2024年を予定していますので、すっごく気長になんとなく待っていてほしいな、と。

—へ？


雑魚敵ですら、入念にモーションキャプチャーされている。

あの3D格闘超大作が再び！

渕拳 SUCHIKEN 3

1年以上の沈黙を経て、渕拳シリーズの最新作が登場！どこよりも早く、超期待作「渕拳3」の情報をお届けしよう。

担当：C・LAN

あれから19年…バックストーリー

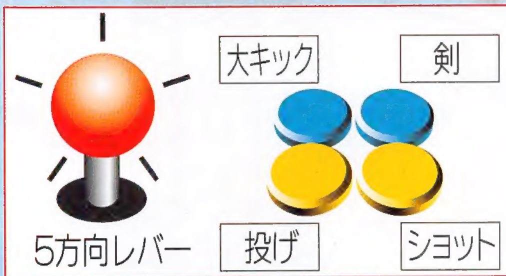
あの闘いから19年…（中略）…「渕拳衆」は全滅！その捜索のため遺跡に降り立った渕健が見たものは、おびただしい数の葉書だった。渕健は深い悲しみに陥るが、次の瞬間それは新たなる野望をかき立てるきっかけとなった。

「これだけのパワーを秘めた『投稿体』を我が手中に収めることができれば、若かりし頃に夢見た、大学卒業も夢ではない」

渕健は再び野望に向かって立ち上がった。「単位」を手に入れるために…そして歴史は繰り返す。

やがて世界各国で奇妙な事件が多発する。その事件とは、強い魂を持つ人間――世界の投稿家謎の失踪事件である。（中略）…そして闘いの火蓋が切って落とされる。

操作方法



渕拳シリーズそして「3」へ…

フルポリゴンの3D格闘ゲーム「渕拳」が脚光を浴びたのは1997年――今から2年前の春。スタートボタンで視点が切り替えられるのが画期的だった。

そしてそれから一年足らず、同年の秋口に「渕拳2」がセンセーショナルにデビュー。新たに2人のキャラを加え、後に移植されたペーエス版も大ヒットした。

そして今回。さらに2人の新キャラ、横井どう?やうち身といった新システムをひっさげ、渕拳3が始動する。

NAMCQ直営店を皮切りに、今月にも全国のゲームセンターに登場予定。次号のダーメストでは、気になる旧キャラの変更点や技表公開を初め、新システムをさらに深く掘り下げていくぞ。期待していてほしい。



モーションキャプチャーは今回も渕健が担当。キャラクターの動きにどう反映されるか楽しみだね。



全国的に大ヒットした渕拳シリーズ。これは渕拳2の画面。

新技紹介

渕拳3になって加わった新技をここで4つ紹介しよう。この中では中段攻撃の飯抜きがダメージも高く、反撃も受けないので使える技だ。ウレシイナは一種の自殺技。ガード不能だが当てるのは非常に難しい。投げ技のパワーボツは投げコンボの派生技としてつなげることもできる。

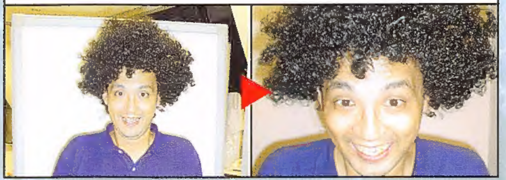
飯抜き

⇨⇨ 中段



ウレシイナ

⇩ ガード不能



パワーボツ

投げ技



すこやかに寝る

⇩or⬇ 特殊動作



これが渕拳3に登場するキャラクターたちだ!!

ワイド神田



懐かしの投稿者で栗さんに一目置かれる。かなり古いネタなのでちとキビシイか？

長崎将軍



長崎出身の成り上がり将軍。傍若無人な采配を駆使して渕拳界に殴り込む。

トムー平



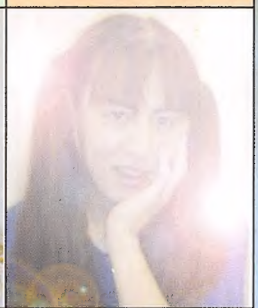
青１無色３の３／３フライングをこよなく愛する。火葬一発死もどこ吹く風。

ゲソ



イカの足を武器に闘いを繰り広げる、異彩と異臭を放つキャラになるとのこと。

トロ子松山



マシェールのかわりに出てきたキャラ、というイメージ。女装には定評があるしね。



新たな渕拳界のルール 渕拳3独特のシステム

横井どう？



横井と名乗るキャラが出現し、相手に「どう？」としつこく聞き続ける。これによって相手の攻撃をかわすことができるのだ。しかしホーミング性能の高い技には効かない。横井どう？方向は上下2種類あり、状況によって使い分けていくことになりそうだ。使えるかどうかは未知数。

うち身



手足を打ちつけてダウン状態からすぐに復帰する新動作。起き攻めのきつい渕拳シリーズではダウン時の有効な一手になりそうだが、非常な痛みを伴うため多用は禁物。バウンドコンボを回避するなど、ここぞのときに厳選して使っていこう。なお、捻挫や擦り傷に派生も可能。

STREET WRITER III

NEW CAPTUREWRITER

スクープ！やはりいた!! 真・DS-1&殺意の小助

担当：ハメーズ

DS1といえば、突進系の必殺技である1パターンで一気にダメージを少しずつ稼いでいくキャラ。どちらかというと性能は良い方ではない。しかし、真・DS1は、まったく異なるタイプのキャラ。がんがん攻めて相手を固めていくこともできるぞ。

気になる性能は？

1パターンは、かなり出が早くなり、今まで牽制で使っていたリーチの長い遠小Kから連続技になる。また、ガードされてもそれほど隙はないので。攻めの主軸になるだろう。また真・DS1になって新しく加わったハイパーコンボ、1投げは1パターンからスーパーキャンセルでつなげられる。バレても回避不能。



ハメてんじゃねーぞコラ！

殺意の小助

Voboステージでパソコンに向かう背景キャラだった小助が、実はプレイヤーキャラとして動かせることが判明。早速必殺技を見ていこう。

●こす拳

見た目は21ひろしの飛び道具と似ているが、その性能は段違いに良い。見た目より一回り以上大きい判定、ヒットしたらもう一度ダッシュしてこす拳を撃つとなんと連続技になる（もしかして永パ？）。

●段刷り（だんずり）

下段を強襲するヘッドスライディング。出は早いが移動スピードは遅い。ガードされると体力を半分近く失う諸刃の剣。しかし一度ヒットさせると相手を絶対にリングアウトさせる恐怖の技である。



ワーイ段刷りヒット。こりゃウハウハ。

	真・DS-1	殺意の小助
必殺技	1パターン （⇦溜め⇨2P大Ⓚ待ち）	こす拳 （⇨溜め⇦Ⓟ）
	1スペシャル （⇧⇨⇧中Ⓚ）	こす脚 （こす拳後スタートボタン）
	1ナックル （⇩⬃⇦Ⓟ）	こ刷り （⬀溜め⬁Ⓚ16連射）
ハイパーコンボ	1投げ （⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ×10 ＋全押し）	瞬こす拳 （中Ⓟ・大Ⓚ・⇧・ 小Ⓚ×10・中Ⓚ）
	ファイナル1パンチ （小Ⓟ）	段刷り （⇨⇨）

使用コマンド公開！

真・DS-1 コイン投入後、デモ画面でレバーを右に10回転させ、次に左に5回転させる。スタートボタンを押しながらPボタンを3つ同時押し。成功すると真・DS1が使える。

殺意の小助 まずキャラクターをVoboに合わせる。そして、小Pボタンを1秒押し、次に大Kボタンを2秒押す。成功するとVoboの顔が小助に変化するのでスタートボタンで決定。

おまたせしました！

完全版 対戦ダイヤグラム

担当：新世代研究会
文：借金&ⓨ

みさなんお待たせ。最強のオレ、牛・beeがストリートライター III の第二十一回目の対戦ダイヤグラムをお届けしよう。大きな変動はなく、上下の格差はますます広がるばかりだが、下位キャラもまだまだ研究の余地はあるぞ。諦めずに頑張ってみよう。

最強はオレ、真坂兄もかなり強え

オレは完成されすぎてるから置いておくとして真坂兄。ヒットすれば気絶に追いやる真坂裏に体力をごっそり奪う目押しコンボ。対空こそないものの、レスポンスの良さはかなり光っている。オレがいなけりゃあ文句なしのダントツトップだ。

3位～5位は実力がかなり均衡している。特に3人同士の闘いは誰が勝つか予想するのも難しい。

少し下にいるVoboとⓨも対戦するのには全然問題ない強さ。Voboは、ランニングVoboパンチからのラッシュがいけており、はまれば一気に攻め倒すことができる。しかし防御面に不安があるのが得点にひびいている。



実は21ひろしに対してあまり強くないVobo。

ⓨは強力な対空兵器があるおかげで防御面がかなり優れている。

かなり終わっているのが21ひろし。一見ダッシュ攻撃が強そうに見えるが、下段が存在しないため立ちガードで大安定なのが欠点。しかも対空がないためバリバリ相手に攻められてしまうのが負けパターンである。しかし、Voboにだけは、コマンド投げが使えるのでいい勝負になる。

ラストはやはりDS1で変わらず。開発者も言っているとおりただの遊びキャラ。プレイヤーの意志に関係なく、ときどき眠りにつくのはさすがにまずかったか。

この辺の問題がすべて解消されさらにパワーアップしている真・DS1。今までのDS1使いのうっぷんを晴らしてくれるに違いない。



元祖DS1は、全キャラに勝ち目なし。すでにいじめ。



ダイヤグラムでオール10の評価の牛・beeさん談。

ストリートライター III　対戦ダイヤグラム　Ver.21
(GAMESPEED : TURBO2　　VIEW : STREET)

	牛・bee	真坂兄	酢宇三	Dr彦井	こーじ	Vobo	ⓨ	21ひろし	DS1	合計
牛・bee	＼	10	10	10	10	10	10	10	10	80(+40)
真坂兄	0	＼	7	6	8	5	9	8	10	53(+13)
酢宇三	0	3	＼	6	5	6	7	9	10	46(+6)
Dr彦井	0	4	4	＼	6	6	8	7	10	45(+5)
こーじ	0	2	5	4	＼	5	6	8	10	40(+0)
Vobo	0	5	4	4	5	＼	5	4	10	37(−3)
ⓨ	0	1	3	2	4	5	＼	9	10	34(−6)
21ひろし	0	2	1	3	2	6	1	＼	10	25(−15)
DS1	0	0	0	0	0	0	0	0	＼	0(−40)

●表の見方

自キャラは横の列で見る。例えば、こーじVS Dr彦井だったら、こーじの横の列を見る。4となっているから、こーじ側から見て4。Dr彦井側から見て6。こーじやや不利となる。

合計値は、総合的な強さの目安。0が中間で、40ポイントが平均となる。これを基準として強さを判断する。＋が多くなるほど強く、－が多いほど辛い。

●数字の見方

この数値は、相性を表しているが、10回やって6回勝ったから、6対4というものではない。説明しておこう。

・5対5→五分五分の闘い。勝ったり負けたり。
・6対4→やや有利。トータルで見れば、ちょっと勝ち越しているかな、ぐらい。
・7対3→明らかに有利。だいたいいつでも勝ち越せる。
・8対2→かなり差が開いている。相手としては、まぐれでも勝つのが難しい。
・9対1→ある程度勝ちの方程式が確立している。特定の攻め方、守り方をしているとほぼ負けない。
・10対0→理論上は負けない。

基本的に、10対0はつけない方針で考えている。9対1は、初心者がエキスパートでないとつけにくい。

その点、牛・beeはかなりのエキスパートでないとこの数値はつかない。そこで、牛・beeは高めについていると思ってもらってもいい。

●数字の前提

基本的に、同じくらいの練習量と、同じくらいの腕前のプレイヤーが闘ったことを前提にしている。また、勝負強さや、超絶テクニックは前提としない。知識はできる限り持っていて、そのキャラをかなり高レベルで使いこなしているものとする。

タイムオーバーが癌 これぞ失禁連続技

現在5キャラにてとんでもない連続技が発見されている（永パあり）。

担当：連続技研究会「永パーズ」
文：借金

いきなりリングアウト

早速ではあるが、最強キャラ牛ーbeeのリングアウト連続技を見ていこう。

牛拳は弾速が遅い飛び道具なので、ダッシュジャンプ攻撃が容易につながる。また、空中牛拳も低い位置で出すと着地で硬直がキャンセルされのけぞっている相手にダッシュ攻撃がぎりぎり間に合う。この2つを利用したのが下の連続技。ちなみに中Pからダッシュ小Pにつなげるのは非常に難しく、なおかつ次第に間合いが離れていくので21回が限度。とどめを空中前田頂肘でしめればリングアウトすることができる。注意点として、前田頂肘を使うことでラウンドはとれるが、ダメージ的には非常に少なく削り程度。難度が高い割には報われない連続技である。

あまり端に追いつめた状態で狙うと自分が先にリングアウトしてしまうことがある。

超絶空中コンボ



中Pからのダッシュ小Pのつなぎは修練あるのみ。

連続技のポイントはやはり真坂裏。小真坂裏は相手を気絶させるのでダッシュ中Pで密着から連続技として決めよう。最後のレバー入れ中Kで浮かした後は上方向に出る大真坂裏がぎりぎり連続技になる。というか大真坂裏以外つながらない。そして、大真坂裏からスーパーキャンセルで真坂コンビネーションを決めれば完成だ。

その他の注意点は、真坂スルーからの空中ダッシュ中Kをミスると自らがリングアウトしてしまうことである。



驚愕の2,000ヒットオーバーと思いきや、ハイパー×2だけなのです。

酢宇三&Vobo

2人とも使う技は少ないが、超実戦向き。

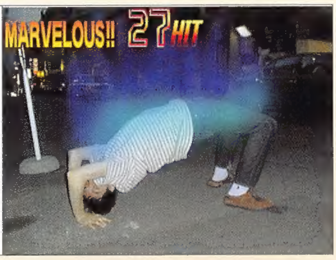
Voboの連続技のポイントは、ランニングVoboパンチの4発目で止めること。これにより、目押しで小Pにつなぐことができるのだ。あと、ジャンプ攻撃は小K以外キャンセルがかからないことに注意しよう。

酢宇三の連続技は非常に簡単で高威力。実戦でもばんばん決められる。

実はコンボキャラか？

必殺投げで勝負をかけるこーじだが、かなり凶悪な連続技が見つかった。

遠距離でこーじマジックを当てると、自分の硬直が切れると同時に相手がぴったり落ちてくる。もちろんやられ判定は存在するのでここに小Pを当ててみよう。するとなぜか空中にいるはずの相手が地上やられになるのだ。そこからは目押しで小Pの数を稼ぎ、こーじキックの溜めを作ろう。あとは、ふっとんでいる相手に前号で紹介した下り大P↓大K↓こ〜じ橋を決め、ゲージがあるならもう1セット。最後にこーじキャッチでしめればオッケーだ。



ゲージがあるなら欲張ってもう1セット決めてしまえ。

キャラ名	連続技	キャラ名	連続技
牛・bee	牛拳→ダッシュJ→J小Ⓟ→J小Ⓚ→J中Ⓟ→空中牛拳→着地→（ダッシュ小Ⓟ→中Ⓟ）×20→ダッシュ小Ⓟ→大Ⓚ（浮かし）→J大Ⓟ→空中前田頂肘（50HIT）	真坂兄	昇りJ大Ⓚ→下りJ小Ⓟ→ダッシュ中Ⓟ→小真坂裏→ダッシュ小Ⓟ→下大Ⓟ（浮かし）→J小Ⓟ→J小Ⓚ→J中Ⓟ→J小Ⓚ→J中Ⓚ→真坂スルー→空中ダッシュ→J中Ⓚ→J大Ⓟ→↘中Ⓚ→大真坂裏→真坂コンビネーション（25HIT）
酢宇三	J大Ⓟ→空中メガ酢宇ブラスター→メガ酢宇ブラスター（2,001HIT）	こーじ	こーじ弾→垂Jこーじマジック（連打）→小Ⓟ×9→下小Ⓟ→遠大Ⓟ→こーじキック→下りJ大Ⓟ→大Ⓚ→こ〜じ橋→こーじキャッチ（25HIT）
Vobo	ランニングVoboパンチ→小Ⓟ→中Ⓟ（浮かし）→J小Ⓚ→空中Voboクラッシャー（74HIT）		

CONTENTS

DAMEST

VIDEO GAME MAZINE・No.1997
8.30 August 1997

失禁脱糞も辞さず！
これが㋟のド紹介

Kでガッポリ
阿鼻叫喚の超攻略

昼下がりの団地妻
蘇る伝説のド攻略

やさくれ戦士の心の友
流されて新作

好評連載

裸の王様攻略＆特集

ついに完成してしまいました。なるべく下ネタ、内輪ウケにならないようにしたつもりでも、見返して見ると…。ちょほほ。
普段隠されていたライターたちの素顔？とバカなことも考えているなぁ、なんて姿に多少不安を感じつつも、ちょっと安心したりもします。
反省すべき点は山ほどあるかとは思いますが、とにかく笑ってもらえれば本望です。
最後に、突発的なお遊び企画に出稿してくださった各ゲームメーカー様、この場を借りてお礼申し上げます。
（とりあえずマジにならないでね霜田）

今月のむーちゃん
むはー、なんと付録にもむーちゃんが！本誌のほうもなんとなくよろしくね。



（東京都　覆面太郎さん）



（埼玉県　星羅弥琴さん）

表紙：「無断流用の為秘密です」
表紙写真：「渕拳3」

弾は心(ハート)で撃て！

BATTNOLE GAREGGA

一見シューティングに見える対戦格闘ゲームが登場！それは実に シンプルで地味な道のりなのだ。

担当：ハメー改小田原大五郎

対戦マニアの間では、シリーズ中最も異色のゲームシステムを持つというもっぱらのウワサのバトノレガレッガ。確かに最初はとっつきづらく見えるけど、わかってくれればその駆け引きの奥の深さにきっととりこになるはず。

実は、入力が難しかったり、複雑な操作性はいらない。ちょっと練習すれば、すぐ自分なりの攻め方を会得できるぞ。

基本はストII 類似ゲームが多いので惑わされがちだが、基本のガードシステムをマスターしておけば、あとは応用で何とかなるぞ。まず、大まかに基本システムと特徴をおさらいしていこう。

ガード不能技が多い。 普通の対戦格闘ゲームと違って、相手の手数がとても多い。とはいっても、よく見れば1つ1つは全然見切れる速さでしかないので、上下のゆさぶりはさほど怖くない。

ただ、ほとんどの技はガード不能技なので、ひっかからないように注意しよう。

ボタン連打技が強力！ 複雑なテクニックは必要なく、などのチェーンコンボ連打するだけで強力な技が繰り出せる。しかも、強力な割には硬化時間はほぼ無いに等しい。

ちょっと安直なシステムだが、さすがに多用すると読まれてしまう。そこで、タイミングをずらして、敵を狙って攻撃していくといいだろう。

ゲージのMAXは5 前作と同じように、戦っていくと画面下にゲージがたまっていく。今回、MAXは5つである。

ただ、CPU戦ではゲージをMAXにすると、ランクが上がって敵の攻撃が強力になる。乱入キャラを出すなどの目的がない限り、どんどん使っていったほうがよい。

CPU戦に限らず、ゲージを使った攻撃は強力。5回連打して使い、ケズリ殺したりタイムオーバーまで粘ったりすることができる。

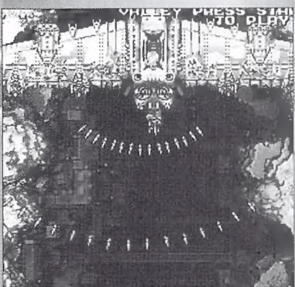
ただ強力なだけに安直に使うと、相手に嫌われるかもね。本当は、ためこむのを許したのがいけないんだけど。

隠しキャラ・フォーメーションもあるぞ！ 3つめのボタンが今回から新しく加わったフォーメーションボタンだ。今までも剣豪・剣聖や、オートガードなどタイプを選べるゲームはたくさんあった。今回はリアルタイムに入力の簡単なコマンドでタイプを変えていけるのが最大のウリ。

相手キャラクターに合わせて使い分けていくのが基本。また、インストカードに載っていない裏フォーメーションと隠しキャラもいるらしい。

現在見つかっているのが、恐竜の忍者と、猿を連れた格闘家タイプの2キャラ。他に、魔法使いのキャラとオーガ・パンダ・クマなどがいるというウワサがあるが、まだはっきりとした情報はつかめていない。

時限式で、電源立ち上げから60回ごとに出現条件がととのい、コマンド入力によって使用可となるという説が濃厚。来月では、各キャラの固有技と得意な連携を載せていくつもりなので、期待しておいてほしい。



体力が残り少なくなると出してくる、連打系必殺技

勝つために読む バトルガレッガ3大原則



相手にタイミングを読ませるな。



インストカードに載っていない隠れ技も豊富だ。



時には、容赦なく大技連発でケズリ殺すのも大事なテクニック。

対戦攻略

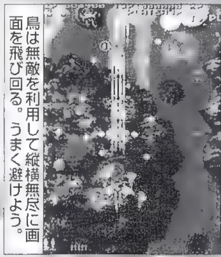
対戦格闘の中に、新しい波を起こしたシューティングバトル。さっそくキャラ別に攻略していこう。

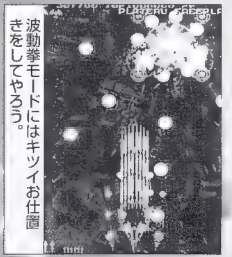
VS 1、2ボス

どちらのキャラクターも慣れるまではやり辛い相手かもしれない。

しかし、冷静に考えてみると、相手の攻撃は、斜弾や丸い玉に注意すればいいことがわかる。つまり、ほとんどの攻撃が飛び道具。接近戦で特に判定の強い無敵必殺技があるわけではない。

唯一、無敵なのは森から出てくるピンクの鳥。鳥に対しては、すべての技が無効化される。ただ、鳥のポイントが決まっていて読みやすいので、さほど脅威ではない。

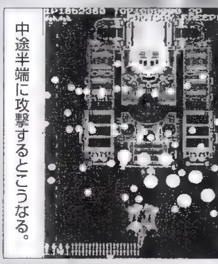

鳥は無敵を利用して縦横無尽に画面を飛び回る。うまく避けよう。


波動拳モードにはキツイお仕置きをしてやろう。

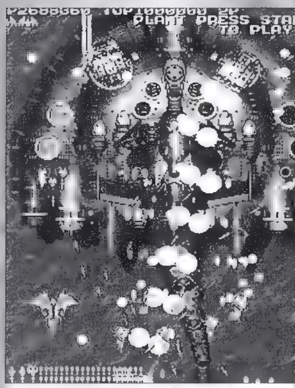

所定の背景に併せて倒すと、体力ゲージ1本分のストックボーナスがもらえる。

VS 3ボス

典型的な、遠距離戦を得意とするキャラ。リーチが長く、少しずつ体力を奪われる。


中途半端に攻撃するとこうなる。

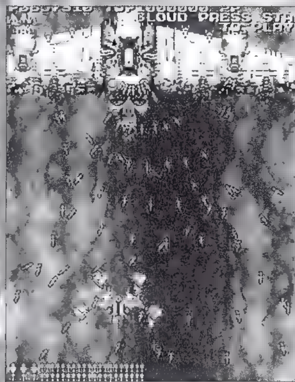
その分、近づくと相手の攻撃が当たらない。特に、密着すると投げやアドバンシングガードがないのでほぼはまってしまう。ちょっとバランスの悪い組み合わせ。


連続技の練習用デクに最適だ。

VS 4ボス

攻撃力が一見凄いように感じられるが、相手の当たり判定も大きい。1画面に入り切らないくらいだ。くらい判定が大きいので、結局ダイヤグラム下位キャラ。適当に出した技がよく当たる。


ダイヤグラムは7・3だが、工夫次第でなんとでもなる？


1ボスの色違い。バラモスゾンビみたいなものだ。

VS 5ボス

ワーヒーのラスボスのように、いろいろなキャラに形を変えて攻撃してくる。惑わされず、確実にダメージを与えて本体を探そう。

本体はブラックハート。バルカンのワインダーでダウンしたら、起き上がりにリバーサルで脱出だ。防御力もたかく、相性を見るとなかなかつけこむ隙がない。


この連続技は少し難しい。右側から少しづつ左へ移動し…。

▼


このへんで一気にラッシュをかける。

VS 6ボス

スタート直後は、ヘリ、戦車という小技を多量に連発してくる。反撃すると、黄色い飛び道具（正式名称は勲章）を出してくる。この攻撃には攻撃判定がなく、一種のひっかけ技。ガードで固まらず、一気に間合いをつめて、できるだけ威力の高い連続技をたたきこもう。

VS 7ボス

このボスは、3つの形態を持っている。オメガルガールみたいなものと思っていい。1ラウンド目はほとんど動かないので楽だが、飛び道具中心で攻めてくる。

2ラウンド目は、両腕からレーザーなど、いろいろな必殺技を出してくる。コンビネーションをうまく使われると、ほんろうさせられがち。どうしてもくらってしまったら、キャンセル爆風で確実にダメージを与えていこう。

最終形態は、当たり判定も小さくなり、ダッシュスピードもUP。攻撃も当たりにくくなる。画面端に追い込まれると辛いので、できるだけ相手を押しこもう。


真・ブラックハートの出現条件はそんなに難しくない。


フリーザ様の第二形態のようにはいかない。頑張れ。

ドラマチックバトルのススメ

ドラマチックモードのコマンドはいたって簡単。2クレジットを投入後、1P&2Pボタンを押すだけだ。

このモードでは、仲間との合体攻撃が最大の魅力だ。お互いが協力しあうことにより、普段では味わえないプレイになるだろう。

隠しキャラの謎にせまる!?

バトノレガレッガに隠しキャラクターが存在することは皆さんご存知だろうか？ 編集部で確認できたのは、先にも触れたように2キャラクターのみだ。

出現条件についての情報だが、巷では2Pマイクに「助けてハドソ〜ン」と叫ぶと出現するだとか、プレイ前に「うままうままう」の呪文を唱えるといいだとか、されているが、今のところコマンド入力説が一番有力だ。隠しコマンド入力の有名なところでは、コナミの復活コマンド「上上下下左右AB」などが挙げられるが、バトノレガレッガは3つボタンなのでこれにはあてはまらない。真偽のほどは定かではないが、読者のみなさんからも情報を求めたいと思う。出現条件について有力な情報を提供してくれた読者には、編集部特別製原稿用紙10枚セットと、編集長右井ぜんじのサイン入りお弁当箱をセットにして提供したいと思う。宛て先は次のとおりだ。

郵便番号101 東京都千代田区神田神保町1の26
ダーメスト編集部
「バトノレガレッガ隠しキャラ情報探偵団」係まで


ドラマチックモードで映画のワンシーンを再現しよう！

おしゃま虫：⊥M

ガイランド

押忍。ダーメストガイランドのお時間です。熱心なガイランド読者は当然知ってると思うケド、ガイランドのガイはぴちがいのガ…ちゃうねん、ナイスっガイのガイである。じゃあナイスガイってナイスきち…ゲゲフソ。害ランドとも書くけどね。関係ないけど。
（担当・健康世露屍苦24）

今月のでっ発

渕拳2大会レビュー

★先日、兵松町ネーピアホールで行われたダーメスト杯「渕拳2大会」に参加してきたので、感想を述べさせて頂きます。
「待ちが超有利」「千を超すハメ技の数々」「はっきりゐってクソゲー」など、発売前から色々と話題を呼んだこのゲームですが、僕はこの邪悪なシリーズが気に入っているので、ひたすら練習して大会に備えました。
途中、対戦に湯水のように金を使いすぎて、家宝のアル○メンデス特製グラディウスを売り飛ばす羽目になったり、家族に絶縁されたり組織的ひき逃げ＆当て逃げの憂き目にあったりと散々でしたが、それでも渕拳2日本一の栄光を掴むため、一人寂しく精進を続けました。
ダーメスト誌上で大会参加募集を見たとき、僕は心不全を起こすほど嬉しかったです。
しかし、ここで事件が起きました。早速ハガキを出したのですが、なぜか失格になってしまったのです。

ちょっと茶目っ気を出して、スワヒリ語でハガキを書いたのは百歩譲って反省するとしても、なぜ故、意気込みのところに「ヌルハチ」と書きなぐっただけで失格になるのでしょうか。
納得いかなかった僕は、慌てて新声会に電話してみました（あの時はスミマセンでした）。興奮のあまり半錯乱状態で、電話口で「ガソリン」だの「ごんぶと」など連呼してしまいましたが、なぜか出場許可をもらえて、とても嬉しかったです。
そして大会当日。朝一でネーピアホールに出発。既に会場のまわりにはたくさんの人だかりが！改めて渕拳ファンの常識外れっぷりに感嘆しました。と思いきや、その人だかりは隣で行われていた同人誌即売会の列だったのでした。テヘ。
そんなこんなで、受付も終わり、いよいよ試合開始！
一回戦から待ち、ハメの応酬で、熾烈な試合が次々に展開されました。怒り狂って会場を後にする人が絶えませんでしたが、僕はゲームは勝ち負けにこだわらず楽しんでプレイする派なので、寛大な心で試合を観戦しました。
そして、いよいよ僕の番になりました。僕は初代渕拳から古光を使っていて、今回の2でも続けて古光をやりこみました。
僕の対戦相手はミショール。早速宜しくと一言挨拶して、早速爽やかにスタート（略）っんで超ムカつくハメ野郎の上に待つ上に一つの技しか出さない猿野郎でもうブチ切れそうになって、一回戦敗退。実に残念でした。
ふと、隣の筐体を見ると、同じようにハメられ負けしたチビっ子が、半泣きで会場を飛び出していってました。つくづく勝負の世界とはシビアだと思った。
負けた後は恒例のコスプレ大会を見て、右井ぜんじのラーメン談義を傍聴しました。
そして、期待の新作発表は何と最新作の「渕拳3」！どうでもいいような新システムと、実に下らない新キャラが目白押し！もう一生このゲームについていこうと思いましたとか思わなかったとか。
特に新キャラでは「ガン・ジャック・ルソー」がお気に入り。悪の侍「無頼庵・非理」も捨てがたいカナ。
いろいろ複雑な思いを胸に、大会は終了しましたが、この胸の内に込み上げてくるゲーマーならではの充足感は、何者にも代えがたいものだと思います。ゲップ。
3でも是非大会を開いて下さい！
（東京者　味吉洋二君）



⬆（和歌山県　志賀史生君）
☆業務用のあすか120パーセク牧島にも超期待！

捕鯨（ホゲー）の魂

こんにちは。ホゲー担当のKAレです。捕鯨っ子の魂の拠り所のこのコーナーですが、グリーソピースや各種動物保護団体の抗議にも負けず、今回で550回（税込み）を迎えることができました。
そこで、今回は大盤振る舞い大増ページでお送りします。早速ハガキを紹介！

★チャレンジャー（ハドソン・86年）の漫画っクジラがお気に入りです。
（フェアリナーサ　爆殺王君）
☆ほほう。チャレンジャーね…って家庭用鯨じゃねえかコノ野郎！ウチは業務用鯨しか取り扱ってゐねゑんだ。

★飛竜がEDで乗ってるクジラを狩りてえ。
（ネオアメリカ　カール・J君）
☆いやいや待て待て。ひょっとしたらあの鯨も戦闘用のストライダー鯨かもしれないゾ。うかつに手を出すのは危険だ。

★むーちゃんのペットは白い鯨ですか？
（越後　VVHちゃん）
☆シケギャグにつき、座布団親子3代に至るまで没収。

★やはり捕鯨マニアの乾いた心を一番満たしてくれるゲームは元祖ダライアス。
奴のドリル弾の終わっている感とクソ堅さゆえ、倒すのにえらく苦労した覚えがあります。これがホントの「グレート辛苦」って奴!?
（メカ次元　マッハ2君）
☆…クラすぞわりゃア!!
（長崎弁で「せっかんじますわよオホホ」の意）

今週のゲーマー用語

「見てんじゃねーよ」

ゲーム中そそうをしでかして、歯がゆいやら悔しいやら切ないやらのビートエモーションに駆られているとき、背後から優しく見守るギャラリーに対して、国民の45%がついいうっかり漏らしてしまうと言われる魂の叫び。
同義語に「見せモンじゃねえぞコラ！」などがある。

用法
「市○悦子・家政婦は見た」
「見てんじゃねーよ」

こんなダーメストは嫌だ

- 思春期。
- ゲーム雑誌と勘違いしている。
- 愉快で爽やかな編集後記。
- すぐに浸るライター陣。
- 妙に個性をアピールしたがる。
- しかもすぐに語りたがる。
- 全体的にやる気がある。
- 正しい日本語満載。
- ライターは編集者に協力的。
- 特別定価じゃない。
- 元アイ○ンリーガー。

（ウド　チャンピオン兎君）
☆あれれ？ちょっとイヤーソな感じ。貴様命いらんのかbyヒロシってトコか。

くれ竹 ぶっこみ残骸





声出してこーぜー。
（サード　満面君）
⬆ぷせ〜ふにゃ〜アイト〜。

これがイデの力か!?
（罰符・倶楽　鰯夫君）
⬆さみー。サミーじゃないよ。

ハジけてる？跳んでる？アーケードって電波系ってンのかナ。ア〜イ。
（シモキタ　COOL・D君）
⬆・・・いいよ、もう。

ゲームライターって一生食っていけますか？
（九州　ライター志望のまぼちゃん）
⬆余裕。



➡（広島県　棺君）
☆やったね！アルッぴー！



➡（埼玉県　つおう君）
☆ティガのゲーム化希望も超希望！



ご冗談の場

★このコーナーでは、毒者の皆さん同士の交流をお手伝いしよっかな。文通希望、譲ってほしいブツ、譲りたいナニ等々どしどし編集部に伝書鳩でお便りください。ハガキは△。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねなくなくないの反対かもね。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用する。と、これは最低のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引な新聞勧誘、一方的なナンパなど）や老若男女の方のご利用は面倒ですがご遠慮下さい。

あて先・編集部内「ご冗談の場」まで。
○一番最初のハガキが来た時点で諦める。→1
○掲載された次の月の日が不安→2
○締め切りなし→3

買います

●渕拳3のトレーディングカードスペシャルエディションナンバー02、トロ子松山を買います（美品希望）。希望価格明記のうえ連絡ください。（3）
（〒2k7 神奈川県横濱市美土里区34-5 指紋まさ斗）

●今が旬の飛び道具、バナナ買います。保存状態を明記のうえ連絡ください。（2）
（〒1b 宮城県閃台市和泉区12-3 山本海苔麻呂）

●センチメートルグラン浜田のファースト新日試合をできる限り高価で買います。希望価格、保存状態を明記のうえ連絡ください。（3）
（〒1Q1 東京都千代田区24-69-11 酒乱ポール）

●神崎すみれ買います。売値は直接聞くということで、次の満月の夜にアナタの部屋で逢いましょう。（1）
（〒1q3 東京都練真区谷腹2-1-0987 瞬間濱隆壱郎）

●タイトー買います。施設、店舗、株式すべてセットで希望額を明記のうえ返信用ハガキでご連絡ください。オレ、殿社でGOイラナイよ。（3）
（〒00Q 神奈川県横羽間市12-21-121vmt-red）

売ります

●バリューセットについてきたダブルチャンスゲーム（未使用、美品）を売ります。希望価格を明記のうえ連絡ください。ちなみにジュースこぼしてます。（1）
（〒15J 東京都世田谷区2丁目92-18 馬柳 誠）

●僕の作ったアーバンチャンピオン対戦ダイヤグラムを売ります。また、今ならピンボールめちゃいけ図鑑（個人作成）もつけます。希望商品と買値を記入して往復ハガキで連絡ください。（3）
（〒24j 大阪府豊中市真泪橋1-3-5-79 猪野拳児）

●今回の撮影に使ったアフロンづらを売ります。希望価格を明記のうえ連絡ください。（1）
（〒101 東京都千代田区棺堕仁包丁1-26 田渕拳昂）

交換・その他

●オネジオ（特にKOF）が好きな方、文通してください。自己PR同封でお願いします。（3）
（〒27N 千葉県舟橋市奈良篠台1-0-3-024 邪馬元宙）

●椎名へきるが苦手な方、僕と文通してください。思いのたけを400字程度で書いて送ってください。（3）
（〒1P7 北海道函館市白烏12-0 辻本めぐみ）

●関東近郊に住んでいる人でバーチャ3が好きな人、僕と一緒にチームを組んでください。強さは気にしないですが、僕のプレイスタイルがストロングなので罵声に動じない人を募集します。（3）
（〒2 東京都新宿区旗ヶ谷10-1 蟹晶）



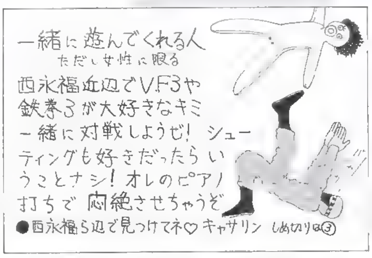


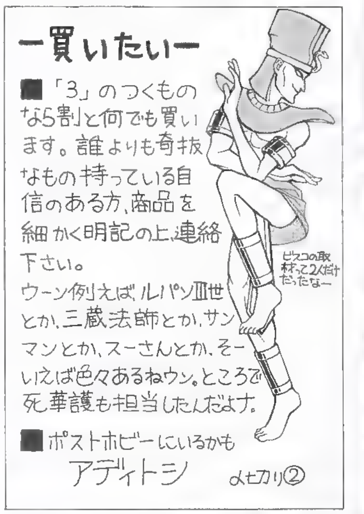


おかか募集

ダーメストガイランドでは、あなたのご投稿を積年の恨みを込めて排除しています。人知れず葬りたいイラストや、シュレッダー級国家機密を投稿したい奇特な人はどんどんご利用ください。気が向いたら掲載したりなんかしちゃったりします。締め切りは太陽がくれた季節が終わる頃で～す。投稿する際には裏に好きな人の名前を書くと笑われることうけあいだ。さあ、送ってみやがれコンチキショー。あて先は空からくる電波に聴くのが吉。ラッキーカラーは群青色。









DAMEST DOKU-SHA-SABI-SU-BU 毒者錆酢部 だ〜めすと



次号からは「愚頭怖羅座」

シーモネーターズフェア開始！ ボクも貴方も近所の猫も、みんなで注文しよう！

「ときどきシモリ有る」の大人気キャラ股崎しおりの超有名イベント、「ゲーセンに行った次のひ髪型を変える」のときのシーンをシーツにしました。夢の中であのシーンが蘇る！

ときシモ ボクだけのおやすみシーツ



股崎おしり・おやすみシーツ
価格30万円　送料：D
通販番号：SUW-3

ハダカマウスパットシリーズ最新作完成



妖精さんマウスパッド
価格：時価　送料：C
通販番号：5-DM

大人気の神保町の妖精さんがマウスパッドになった。これでキミのパソコンライフが50％ダウン間違いなしだ！

珍サムライスピリッツ偽造テレカ

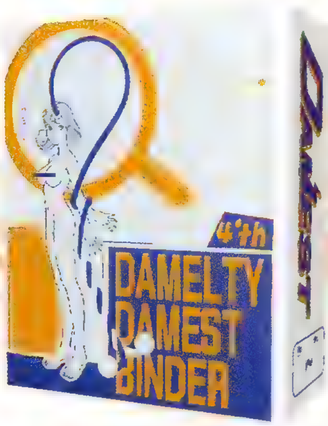
巷で噂のクソゲー「珍サム」の不評キャラ、シゲルが偽造テレカになった。早く処分したいので10枚セットにしたぞ。



シゲル偽造テレカ
価格：10枚1000円　送料：B
通販番号：SMK-64

※このテレカはダミーですが、商品の中にもなんとなく入っている場合もあります。

また新しいバインダーできました！



ダメルティバインダー
価格：7000万円　送料：A
通販番号：DB-423

最近でたばかりのバインダーに、また新しいのが増えたぞ。このバインダーはダーメスト専用なのでほかの雑誌を入れちゃダメだぞ。

商品のお買い求め方法

●毒錆の通信販売は本誌についているハズの郵便振込取扱票がついていないので、申し込まないで下さい。
●ご入金からの商品のお届けまで20〜30秒ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合はもう届きません。
●返品は受け付けますが、返金は致しません。
●価格は時々税込みです。
●ご注文の際は必ず、住所・氏名・電話番号・好みのタイプをはっきりとお書きください。

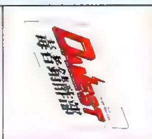
送料			
A	1本でも……ニンジン	C	3個まで…………70円
	2個以上…………2円		4個以上……マニア？
B	単品発送……無料かも	D	何個でも…とりにきてね

ポイズンチケットサービス

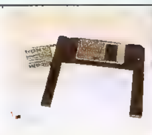
通販のお申し込み金額5963円ごとに4649点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のチケットと顔写真を同封し、住所・あだ名・彼（彼女）いない歴・背番号を記入した上で、「毒錆ポイズンチケット係」まで持参してください。



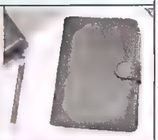
1：メストライター使用済ヤニカン　82点



2：ダーメスト偽造テレカ　5449点



3：壊れたフロッピー　89点



4：96年度版システム手帳　96点

ポイントはインド人を右に!!

SCUとRACE

GASEの新基板〝DERUMO〟の機能をフルに活用したニューゲームをいち早く攻略するぞ!!

担当：SWU

いつもゲーム業界の一歩先を目指すメーカーとして注目されているGASEが、最新の技術を惜しみなく投入した新基板を発表した。その名も「**DERUMO3**」。このマザーボードに搭載された心臓部は2000プロセスの並列処理が可能なシステム、**MID**（MinnaisshoniDekiru）を採用し、より味わいあるベクタースキャンベースのグラフィック処理が可能となっている。システムはZilzolog社の名CPUの血を受け継ぐ**Zー800Cyber**（※注1）を2000個実装しており、発生する膨大な熱の冷却には、松田屋のミネラル氷と、CPUをすっぽり覆う液体マグネシウムがあたっている。この美麗なベクタースキャン投影法と変形テクスチャーマッピングを駆使した実写とまごうことなきグラフィック。そしてCPUに**Alpha500MHz**を使用した、ハイエンド・サウンドシステム（HSS）を採用。**最大65536チャンネル**のHi-Fi圧電スピーカーからアドバンストBEEP音を出力でき、同時に仮想DSP処理を施すこともでき、BEEP音が広大な仮想空間に鳴り響くがごとくの効果を与えられる（※注2）。しかも対応サウンドドライバーにはMMLの巨匠、古城雄二氏と善バビーンが長年暖めてきた音楽マクロ言語**ZーMMLも使用可能**。各種SMM音源や8.6音源のエミュレートもサポートし、究極のリアルサウンドをかもしだす。この二つが融合すると、もはやバーチャルリアリティーなどという単語がかすんで見えなくなるほどであった。

先のプライベートショーで発表された比類なきその性能は、当然業界を震撼させ、我がダーメスト編集部も、その動向に目が離せずにいた。

そして、前々から噂を集めていた新基板「DERUMO3」の第一弾ソフトが、ついに我々の目の前に姿を現した。そのタイトル名は「**SCUとRACE**」だ!! RASEというだけあって、ドライブゲームなのは間違いない。さすが大型筐体ものの老舗GASE、ツボを押さえたジャンルをリリースしてきた。しかもバランス調整にダーメスト編集部が携わり、さらにはメインキャラクターに代表ライターをモーションキャプチャーするというところでGASEの自由な社風がうかがえる。今回はGASEマガジンよりいち早く初級コースの攻略を紹介しよう。

まずは基本操作から

SCUとRACEで使用できる車種は4種類で、まずは**するずる氏のBMW**。とても安定感があり、加速性能も申し分ない。多少のクラッシュごときではビクともしないのが魅力だ。ただ小回りがききづらいのが難点か？

二台目は**SHO氏のローラーブレード**。とても軽快で、人混みや狭い路地など場所を選ばずに走行できるところがいい。しかしハンパじゃない操作の難しさと、一度でも接触してしまうとダメージが激しく、操作不能になってしまうのでかなりの上級者向けだろう。

3台目は**珈琲ふりーく氏のチャリ**。やはり特筆すべきはそのバツグンの操作性だろう。ローラーブレードほど小回りが利かないが、通路を選ばずにそこそこの速度を出せるので、初心者向けだろう。

最後は**キャサ夫氏のクラウンステーションワゴン**。なぜドライブゲームでワゴンなのかは、まったくもって不明だが、キャラ特性も加わって？快適なプレイを約束してくれるはずだ。

しかもすでに隠しキャラの存在も明らかになっている。このような情報を惜しみなく放出するところもGASEのいいところだ。**その隠しキャラとはCHU**。なぜ彼なのかは不明だが「同◯生2の制服を着られるならやる！」との発言に開発陣も心を打たれたらしい。まったくもって迷惑な話だ。結局意志にはそぐわなかったが、本物の女子中学生の制服を着られたので、彼も満足だろう。そして彼のスタイルは「**走り**」、そうただ走るだけである。

これらのクセのあるキャラクターたちを操作して、ゴールを目指すのだが、操作方法の違いは筐体でフォローしてくれる。そう前回も写真でお見せしたように、SCUとRACEは業界初の、**K3システム**（KyoutaigaKatteniKawaruSystem）を採用しているので、車の場合は従来のドライブゲームのコクピットと大差ないが、走りの場合はルームランナー（古い！）のような筐体にチェンジするので安心してプレイできる。またGASEのお家芸、VRボタンも装備しているぞ。



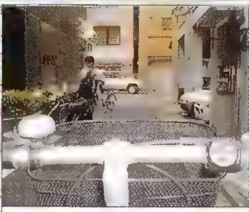
この4キャラから誰を選ぶ？初心者は珈琲ふりーくにしておこう。

初級コース攻略

SCUとRASEのコースは実際の道路を忠実すぎるほどにモデリングしているところも大きな特徴だ。よって初級コースも神保町マルダ屋本店をスタートとし、ゴールは秋葉原のデスクマップ前と実在の地形を爆走する。今回は初心者にも安心な、珈琲ふりーく氏のチャリを使用して攻略してみよう。

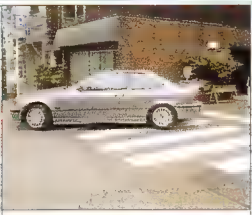
このSCUとRACEはリアルタイムで敵車も進行しているのだが、普段は画面右に表示されているレーダーを頼りにするしかない。今回は特別にGASEさんに用意していただいた、ライブモニターで敵車の動向もバッチリ見られるので、攻略の参考にしていただきたい。


まずは交差点を直進しよう。チャリは裏道に強いぞ。


これがコックピットからの視点だ。視点は3種類あるぞ。

これが[illegible]のド紹介

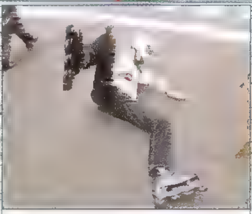
まずスタートするとイキナリ交差点にぶつかる。ここでは車の通りが激しいので、接触しないように注意。接触したら一発でゲームオーバーとなる。コースはまっすぐ進むといいだろう。
　ここでライブモニターに目をやると、敵車も一斉にスタートしているようで、BMW、クラウンがこの交差点を右折していくのが見える。そしてローラーブレードが続くが、CPUが操作しているせいか、妙にフラついている。と思った瞬間に**通行人に接触**してしまった!!果敢にも立ち上がるが、どうやら**右腕を骨折**して


ずるずる選手のBMWがスタート!!それにしてもスゴイ車だね。

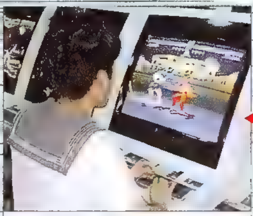

キャサ夫選手のクラウンが続く!!両選手右折して大通りに出るようだ。


SHO選手もローラーブレードでスタート!!装備が本格的!!

しまったらしい。こんなところまで再現するとはさすがDERUMO3だ。ということでSHO選手は早くもリタイヤらしい。
　それに遅れてCHU選手もようやくスタート。と思ったら神声社新社屋の一階、D-MODELで**イキナリ遊び始めてしまった**。そのCHUがプレイしているゲームは、どうやら今号スクープのゲーム**『渕拳3』**に酷似しているのだが、このようなものまで再現してしまうところでも、DERUMO3のパワーを思い知らされる。
　次にライブモニターに入っ


通行人に接触!!あわれミッドナイトブレーダース町田支部長…


CHU選手もスタートするのか!?と思いきや…、


イキナリD－MODELでゲームを始めてしまった。

てきた映像は、先程交差点を右折していった、ずるずる選手のBMW。どうやらすぐ近くのスキー街の通りを走行しているようだ。するとイキナリ、車が停車してしまった。様子をうかがっていると車の中から、ずるずる選手が出てきて、なんとスキーの専門ショップに入ってしまったのだ!!ずるずる選手がいくらスキー好きといってもここまで再現するとは、ただただDERUMO…（以下略）。新製品のスキー板を購入し、ようやくコース復帰かと思いBMWに乗り込もうとしたときに、**なんと後ろからトラックが**突


右手骨折!!みんなで笑ってやろう。ワシャシャシャシャシャ。


新作スキー板をゲットしてゴキゲンなCPUずる選手。ドゴッ！


「ぶべらっ!!」トラックにはねられてしまった。運命なのか…。

進してきて、ずる選手が景気よく**はねられてしまった**。こうなるとドライバーが不在なのでリタイヤらしい。
　さてプレイに戻ると、現在珈琲ふりーく選手のチャリは通称「幽霊坂」に向かっている途中だ。ここまでは特になんの問題もなく進めるだろう。距離でいうと、ちょうど半分にさしかかるあたりだ。


今はなき喫茶店サーモピレーの跡で哀愁に浸る珈琲。

　再びライブモニターに目をやると、キャサ夫選手のクラウンがすでに秋葉原に到着しているではないか!!CPUが操作しているとはいえ、**さすがキャサ夫**選手。ライターの借金が何度か実際にクラウンに同乗したときのことをこう語った。**「キャサ夫くんてさ～運転がメチャメチャうまいんだよ。雪の上でスピンターンとか平気でやるしさ～この前なんか高速で時速180kmぐらいで走ってんのに、寝てんだよ～。それでも事故んないからやっぱうめえンだよな。あ～は～は～は～」**なんてことを語っていた。それぐらい速いので、もう到着していてもおかしくないだろう。
　しかし、どうやらシントクガセ前の信号で止められているらしい。CPUキャサ夫選手がイラついているのがライブモニター越しでもよくわかる。信号待ちしていると、誰かが車の窓をノックする。「アン!?」CPUキャサ夫選手が目をやると、**「あの～サインしてください。」**どうやら彼のファンらしい。しかもこの後シントクガセの店長に発見されてしまい、ムリヤリ**100人組み手**をやらされてしまうハメに…。こうなると優勝争いには入れないので、リタイヤとなってしまう。しかしこんなキャサ夫人気まで再現するとはDE…（以下略）。


ガード下で赤信号につかまるキャサ夫選手。「いつもつかまるんだよな!!」


「サインください。」「ァアン!?やんないっしょっ!!」怒るCPUキャサ夫選手。

　そうこうしている内に、レースはもう終盤にさしかかっている。珈琲選手を使用して、裏道を活用すれば問題なく秋葉原に到着できるだろう。この時点では秋葉原の大通りを順調に進んでいるはずだ。しかも**珈琲選手の特性**を生かせば、大通りのコンシューマー


珈琲ふりーく、コンシューマーに興味なし。ゲームはアーケードかパソゲーだ。

地帯には目もくれないので、余計なタイムロスをせずにすむぞ。
　しかしここでレーダーに敵車の反応が表示された。まさかと思い、ライブモニターに目をやると、なんとそこにはCHUが!!D-MODELで遊んでいたはずなのに…そうか!!このDERUMO3では日付設定機能も装備されていて今日（プレイ日）は金曜日だった!!金曜日といえばヤツの大好物の**Hゲーの発売日**じゃないか!!ヤツの**Hゲーにかける情熱**を計算にいれると、この驚異的なスピードは**納得**できる。ヤツはもうすぐそこまで来ている!!危うし珈琲選手!!と思ったところ、ヤツがコースから外れ始めた。よ～くライブモニターを見ると、その先にはHゲーの聖地とされている**「美少女学園」**が!!ヤツはそこに向かって諸手を挙げながら、考えられないスピードで突進していった。こうなるとヤツはもう出てこないので、安心してゴールに向かえる。こんなパラメーターまで設定しているところが、DERUMO3の本当にスゴイところだろう。


「ぐふぁっ!!もう辛抱たまらんですぅ～!!」美少女学園に突っ込むCHU。

　ライバルがいなくなれば、ここまで到達できたキミはなんの問題もなくクリアできるだろう。次回は中級コースの攻略をお送りしたい。それでは**全国大会に向けてガンバってくれ!!**

パーリアル麻雀P7
だいま開発絶好調！





スー
た

P's CLUB 会員募集中!!

リアル麻雀オフィシャルファンクラブP's CLUBでは、ファンの皆様に新作情報を直送しています。入会された方全員に会員カードと記念品、不定期に会報をお届けします。

入会についてのお問い合わせはこちらへ

TEL.03(3733)0833



SETA® 株式会社 セタ
〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1

気分悪くして・て・ね

対戦ガイランド

内容はすべてキミの気分を悪くするものばかり。胃薬の用意はできた？

超案内役：大田原小三郎

いやぁ最近めっきり見なくなった当コーナー。お便りは段ボールにして約10箱にものぼるんだけどねぇ。いかんせんページがなかなかとれなくてもう!!プンプンってかんじなんすよ。

という長い前ふりにページをさくのはもったいないんで早速いってみよう。

今回のテーマは「俺、待ちハメ大好き!!」。



うおー！すごいハメだ。できる人のほうが少ないって

フリースタイル派の意見

●プレイスタイルは人それぞれでどんな形でもいいと思う。ゲームのルールはゲームの中に存在しているからだ。システム内で可能な行動はすべて肯定されるべきである。これを嫌う人が「こんな勝ち方して面白い?楽しい?」と思うなら同じ価値観の人とゲーセンに行くしかないだろう。みんなが同じスタイルで闘うことのほうがつまらないと思う。さまざまなプレイスタイルがあるから格ゲーは面白いのだと思う。

(神奈川県・RYOサカザキ)

☆当然ですね。やっぱりいろいろ変化や刺激があるから面白いのだし、プレイスタイルを待ちやハメをなくすことで狭めてしまうと、変化や刺激が少なくなってしまう。もしもそれが嫌なら、ゲーセンに行かずに家庭用で友達とやるしかないっすね。

●先日、VF3をプレイ中に顔に唾を吐きかけられました。その後プレイ中のボクの周りを取り囲んだ彼が言うには、ボクのプレイはハメだというのです。

これは特殊な例ですが、大半の待ちハメ否定派の人たちに共通するのは、「自分が楽しいと思うプレイスタイルを相手にも強要している」点でしょう。なにが楽しく何が嫌なのかは人それぞれであり、すべての人にとって押しつけられるルールほど嫌なものはないのでは?

(埼玉県・DOBさん)

☆VF3でハメって何があるのかなぁ?ちょっとそいつイっちゃってんじゃないの?たとえばローキックばかり出すのをハメと思っている人なのでは。ちなみに唾を吐かれたらこちらも吐き返してあげないと不公平だね。売られたケンカは相手見て買っていこう。相手の思考が自己中心なのだからそれを治してあげるのはいいことだよ。まず口で説明してそれでもわからないようなら体でね。薬が効かないなら手術すんのと一緒だね。



なかなかいい連携だけど、君の動きってパターンなんだよね

●結局皆負けたのを認めたくないんだよね。自分のせいで負けたとは思いたくない。自分の価値基準を相手に押しつけて、その基準外の行動をされて負けてしまった。これは自分のせいではない、相手が悪いんだ。俺の価値基準の枠に入れよ。そうしないとつまんないじゃないか!!

待ちやハメも立派な戦法の1つで、逆にそれを「よし、崩してやろう」というチャレンジ精神が足りない人が多いような気がするなぁ。相手におちょくられたり技をスカして反撃ばかりしたり。それらはすべてプレイする人の勝手だと思うなぁ。

確かにそういう行動されると非常にムカつくけど、対戦だから勝ち負けはつきもので、勝つ人もいれば負ける人もいるのは当然のことだよね。対戦ゲームに乱入する以上、それを承知であって、負けて悔しい理由を相手のプレイスタイルのせいにして、それに対して文句を言うのであれば、それは相手に対して非常に失礼なことなので、初めから乱入しないほうがいいと思う。

(神奈川県・ACDC君)

☆非常に親密感あふれる文章で読みやすいうえに、まさにこれがゲームのルールなんですよと言わんばかりの的を射た内容がGOOD!!とりあえず乱入した相手のプレイスタイルに文句はつけられないということと、それが嫌なら乱入するなということが重要です。チャレンジ精神が足りないというのも非常にずっしりときますね。

待ちハメ否定派の意見

●この前すごくチキンな野郎に会った。はじめから最後までしゃがんだままで、アッパー&しゃがみ蹴り。非常に腹が立ち筐体をガーンと蹴ってしまった。自分はいろいろ工夫して苦労してうまくなったのに、こんなチキン野郎にこうも単純で工夫もなく簡単に勝たれると非常にムカツク。

(東京都　ABC君)

☆はっきり言って相手が待っているからというよりも自分の工夫が足りない。工夫が足りないのなら自分も待てばいいということになる。相手から見ればキミの行動は穴のある行動で、むやみやたらと攻めすぎて自爆するなんて楽な相手なんだろう、となる。もしくはキャラを変えて自分にあったキャラを見つけるか、このゲームはこういうゲームなんだとあきらめるかの3つの方法のうち、どれかを選ぶしかないね。



誰も知らない動きができる人はうまいよね。

●待ち、ハメ、チキン、けずり殺しといったプレイが許されるのか?その答えは二分されると思う。この行為は当人のモラルの問題であって、他人は関与すべきではない、と言いたいところだが、やはり相手にとって嫌なことには違いありません。

ゲーセンで負けて文句を言う行為は確かに悪く見えるかもしれません。

しかしそこで考えてほしいのは、対戦ゲームは楽しむためにやるものであって、どんな手段を使っても勝つ、という行為は相手に失礼だということです。

(富山県　DDTさん)

☆なんか甘いんだよね。だいたいさまざまな手段を限界ま

で使わないほうが相手に失礼だよ。どんなプレイスタイルでも本人がそれを楽しいと思ってるわけで、しかも金を払ってプレイするのである。勝つための努力をしないでボランティア活動をしろっていうのかな？

結局のところは…

今回も熱い論争が続いたわけだが、ここらで一発ビシッとケジメをつけたいと思う。コメントのところでもいろいろ書いているが、結局のところ、待ち、ハメ、何でもありというフリースタイルのルールが当たり前だということ。

否定派の人の意見を聞いていると「楽しい？相手が嫌になるプレイはやめよう」というものばかりで、ただ単に待ち、ハメ野郎に勝てない負け犬の遠吠えにしか聞こえない。

否定派の人に救いの手を伸ばすのなら、まずは待ち、ハメを崩す努力をする。その相手とはやらない。仲間内で家庭用でやる。この3つしか道はない。

ゲーセンはあくまで金を払ってプレイしているので、ゲーム内のルールがそのままのルールとなるのを覚えておこう。

ただいまお便り募集中

裏・対戦ガイランドはダークなコメントを覚悟してもらった上で、対戦に関するあらゆるお便りを募集中です。

●ストリートファイト
ストリートファイトでは、対戦中のいざこざでついにはケンカになってしまった話を募集します。

●これ、いけてるで
これはどんなゲームでもいいから非常にいい連携や連続技（すごい待ちやハメもOK）を見ていこうというコーナーです。

男の子だってゲームセンターに待ちたい

●つい先日のこと。ゲーセンで対戦台でプレイ中に、いきなり強い人が入ってきた。これはやばいと思い気合を入れたが、あっけもなく敗れてしまった。その時自分はそのすごくうまい人よりも明らかにキャラ性能がよく、完敗といった感じだった。お金はいっぱいあったのでどんどん乱入していった。「この人うまいな」と思い帰りがけに（その時すでに60連勝以上していた）ちらっと向こう側にいって顔を見たら…なんと女の子！

すごくびっくりしてじっと見つめてしまった（多分5秒くらい）。

そうしたらその女の子がこっちを向いて「女の子に負けるのってくやしい？」と言ってきた。僕は非常に迷ってしまった。

☆うわー、ムカツキますね。うまいのを鼻にかけたこの態度、もうガツーンとしてやらないと。

とはいえ実際にそんな女の子がいたらびっくりするよね。ゲーセンってあんまり女の子で強い人っていないからなぁ。

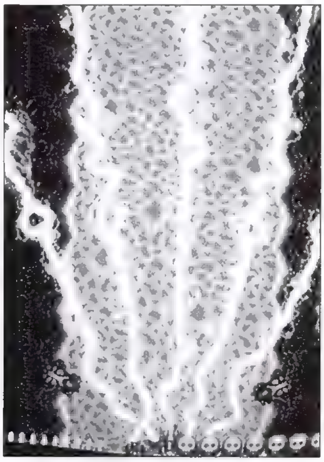
●対戦やって気分よく勝っていたら向こう側から一言「女の子なんだから少しは手加減してよ」。

僕はなんとなく「スイマセン」と答えてしまったが、後になって考えてみるとどうも納得できません。どうしても女の子だと手を抜かないといけないのでしょうか？

☆なんかずうずうしい女の子だね。乱入なんかしなけりゃいいのに、と思うのが当然だよね。

ひょっとして君に気があって、乱入しまくって話す機会をうかがっていたりして。

考えすぎかな。



女の子にバカにされてたまるかい！
日本男児の意地を見せろ！

まずは夏ということで青カード紹介。それから新企画「Dust Of Creature」これ見てやってよ。

カードで人生変えちゃいかんぞ!?
ギャザ夫のどんな感じ?

どーも、久しぶりに登場のギャザ夫っす。季節はもうすっかり夏だね。みんなはちゃんとギャザっているかな。俺はというと仕事の間隙を縫ってもうバッチリってところかな。

夏といえば海、海といえば島、島といえば青マナ。というワケで最近は青いデッキが大流行。ちょっと前まで猛烈な勢いのあった黒単は少しなりを潜めた感があり、安定のカウンターポストや赤青カウンターバーン、多色ステイシスやライブラリ破壊なんかが多く見られるようになってきました。今は夏だし今回は青くいってみよう。

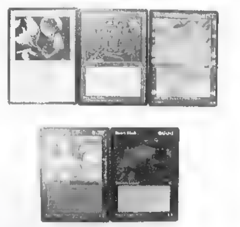
あ、内容が全っ然わけわかんない人、いるかもしれないね。そんな人は強引にM:TGを始めるか、適当に読み飛ばしといて。よろしく。

IA・HL復活にあたり…

7月からウェザーライト導入とともに、アイスエイジとホームランドが復活。しかもアライアンスもなくならねえ（IAのエキスパンションだから）ってことで、今使えるのは5TH、MI、VI、IA、HL、ALの7つ…ってこりゃあまりにも多すぎる！とルール変更に伴う急激な環境の変化に閉口しつつも、アイスエイジを1BOX買って、「ダメージランド2枚とStorm Bindが出たぜうっしゃしゃ～」と見事に踊らされてます。

ま、それはおいといて、アイスエイジ復活で最も大きいカードの1つはなんといっても〈ICY〉でしょう。しかし現在は5THの〈塵は塵に〉とか〈粉砕の嵐〉、ミラージュの〈工匠の破滅〉、アライアンスでは〈Primitive Justice〉など、たった1枚でアーティファクトを複数除去できるカードが豊富にあるから、いまやICY+アーティファクトをズラ～ッと並べたデッキに青は必須。っていうかそういうデッキの大半はもともと青いんだけどね。

あともう1つ、アイスエイジから戻ってきた重要なカードがある。4TH→5THの流れで削除された〈剣を鍬に〉だ。するとやっぱ〈ワイルドファイアの密使〉だとか、ホームランドの〈Ishan〉、〈Autumn Willow〉あたりが幅をきかすんでしょうなあ。ま、〈剣を鍬に〉がなくても強いには変わりないけど。



IA・HLが帰ってきた！またあんなカードやこんなカードが幅を利かすのか?

青き時代も最後の灯火か?

とはいえIA・HLが使えるのも10月まで。ここで問題なのは〈ICY〉や〈剣を鍬に〉よりも、アライアンスも同時に使えなくなるということ。つまり〈Force Of Will〉と〈Arcane Denial〉という二大カウンター呪文が抜けるわけで、青いデッキは大きく戦力がダウンすることに…。さらにミラージュに代わる独立型エキスパンションが登場すれば、〈雲散霧消〉も使えなくなってしまう。

青デッキ、特にカウンター呪文に大きく依存したデッキの運命は、テンペストと新独立型エキスパンションが握っているといってもいいかもしれない。やばいっしょ。

あなた、マジックやめますか？それとも人間やめますか…？
DUST OF CREATURE うひ!?
プロジェクトCOP

さてさて、唐突に始まろうとしているこのコーナー「Dust Of Creature（プロジェクトCOP）」はただいまロケテスト中。ていうか、今回が第一回目。

このコーナーでは「なんか最近いいカードねーよな」なんてボヤいている人たちに、人生が狂うほど使えるカードを紹介していきます。「ギャザ夫はVIしか知らねーんじゃねーの?」って声も飛んできつつあるので、こんなエキスパンションも遊んでいたんだと、ちょっとアピールしつつ語りに入ります。

ALランドといえば…

アライアンスのランドといやあ〈Thawing Glaciers〉。基本ランドの少ない特殊なデッキを除いて、ほぼどんなデッキとも相性がいい秀逸なカード。

一度このカードを回す喜びを知ってしまうと、もうこれなしでは生きていけません。そして私は今日も、食費を削ってアライアンスを買いに行くのです…。〈Kjeldoran Outpost〉や〈Lake Of The Dead〉を引いてもうれしくなくなればあなたも本物。

すべて計算ずくか?〈雲散霧消〉

ALの使えすぎピッチカウンター〈Force Of Will〉、王道の〈対抗呪文〉、そしてMIの〈雲散霧消〉、この3つが現在の最高峰のカウンター呪文であることは明白でありましょう。中でも〈雲散霧消〉のリムーブ効果は、〈Krovikan Horror〉とか、〈Necrosavant〉やら、〈Hammer Of Bogardan〉といった恐るべき復活呪文の脅威を取り除いてくれるので、非常に頼もしい限り。

しかもウェザーライトでは墓地操作カードが死ぬほど増えたから、これからは（といっても3カ月?）は青の必須呪文になりそうです（今以上に）。そして私は以下略…となるわけです。ともあれアンコモンでよかった、ふう。

地元で最近はやってます

最近街田で熱い盛り上がりを見せているのが〈ガラクタ〉、〈六分儀〉、〈Lodestone Bauble〉といった、コストの低いキャントリップ付きアーティファクト。一見無駄に思えるけど、デッキ総数を事実上60枚未満に見立てることができ、しかも新ルールではすぐにドローできるから「ランドを引いてセット」なんてこともあってもうこりゃウハウハ。「〈六分儀〉使ってドローしてマナバーン」なんて光景もありがち。

だけどあまり入れすぎても、なんか機能しないんだよね。みんなも入れすぎには注意。

次回からは…

どう?Dust Of Creature。意味深なタイトルだけど、今回は初回ということで、個人的な思い出カード紹介になっちゃった。

というワケで、次回からはもっと突っ込んだネタを紹介。「俺の身の回りの人々はこのカードでこうなっちゃった!」とか、「最近見たこんな人!?」など、ギャザに関連性のある情報をドンドン紹介していっちゃう予定だ!!

とにかく、もっとギャザの世界をみんなに知ってもらうための「Dust Of Creature」。てなワケでなんか雰囲気的に結構続きそうな感じなので、みなさんからのご意見ご要望なんでも受けます。今後ともよろしく。

ダーメスト8/30・9/15合併号プレゼントコーナー

2 コナミ販促部小坂田さん提供

コナミ1997年カレンダー

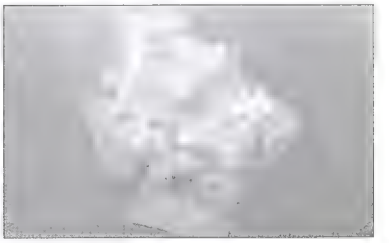


コナミ販促部の「人間サンダーハリケーン」小坂田さんからは、今年ももう半分終わったっていうのに今年度のカレンダーを3名様に。

1 カプコンのえらい人提供

某有名アメコミキャラクターピンズ

カプコンのとてもえらい人の部屋から、広報のO島さんが無断で拝借してきたピンズを5名様に。ホントにいいんすかO島さん。



5 ㋵提供

ミニコンポに付いていたスピーカー

ゲーメスト攻略ライターよからは、ミニコンポ買ったけど、ヘッドホン使って聴いてるからといって使わないスピーカーを1名様に。



4 ゲーメスト編集部提供

メストライター、編集寄せ書きサイン色紙



ゲーメスト編集部からは攻略ライター、編集者達の寄せ書きサインを1名様に。スカスカなのは、今この原稿を書いてる段階でライターがみんな帰っちゃったからなの。でも発送するときはちゃんと埋まってるハズだから気にしちゃダメ。

3 しもでん提供

聴かなくなったCDセット



今日でお泊まり4日目の悪代官霜電からは、「けろ○ろチャイム」とか「Vガ○ダム」とかのCDをセットにして1名様に。へっぽこな品揃えだが、唯一の救いはときめきボーカルコレクションの初回版が入っているところか。

6 DS提供

撮影に使いそこねたスルメイカ

ゲーメスト攻略ライターDS−1からは、渕拳3の撮影で使おうと思って買ってきたけど結局使わなかったするめいかを1名様。



9 チョビーヌ辻本提供

バーチャルボーイのトランプ



カプコン担当編集辻本からは、秋葉のソフマップで不思議の国のアンジェリークを買ったときに、なんか一緒についてきたバーチャルボーイのトランプを1名様に。

8 へな提供

1部電球の切れたぷよぷよの電卓



進行担当のへなからは、ボタンを押すと「ファイヤー!」とか音がするぷよぷよの電卓を1名様に。なんか一応ぷよぷよが遊べるらしいが、電球が切れているところが2、3カ所あって、遊ぶためには割とニュータイプ的素養が必要。

7 スー提供

使い古したたまごっち

ゲーメスト攻略ライター、スーからは、「買ったのはいいけれど、不規則なライター生活じゃあ面倒なんか見れずにすぐ死んじまうじゃねーか!」とかいってちっとも遊んでいないたまごっちを1名様に。



応募券

ダーメスト
プレゼント係

応募の掟

締め切り　そのうち（本誌と同じ?）
発表　いつか（する?）
ハガキ　ついてません（コストが…）

毎回素晴らしいプレゼントを用意しているこのコーナーだが、今回は200号記念ということで、いずれ劣らぬ豪華な品揃え。まさかこんな素晴らしいプレゼントを欲しがらない人がいるだろうか?否、いない!欲しいと思ったあなた、左の応募券を官製ハガキに貼って、ダーメスト編集部プレゼントコーナー「NOさんは綾波が好き」係まで送ってください。オレさんだったらダーメスト100冊買って意地でも手に入れるけどね（この本はウソ、大げさ、まぎらわしい記事が満載ですが、一応このプレゼントコーナーは本当です。あまりに素晴らしすぎてウソって思う人も多いだろうなぁ）。

11 アリカの三原さん提供

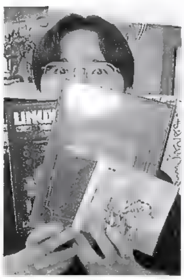
謎のくだらないもの



アリカの三原さんからは、まだ詳しいことは謎だけど、とりあえずくだらないものをくれるらしい。実は個数も謎。とにかく謎だらけのプレゼントなの。文句あっか。

10 ザンボット杉田提供

X68Kのラグーン&プリルラのCD



社員寮の4階を独占する編集、ザンボットからは、ロッカーの奥深くに眠っていた68KのラグーンとプリルラのCDを1名様に。

D-MODEL

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
1	怒拳3（トム）	10707	困ッティア	ALL
2	クソリートファイターII（ネクソ）	3,300,800	毒田	1コインALL 爪×0
3	エリアルバイト過労伝説スペシャル（木村さん）	1,590,800	ワイルダーKEI	ALL ギィス有
4	便所でGO！（スタンダード）	11.8kg	インドーJIN	ALL 公共コース
5	ボトルカラッカ（キザクラ）	7本	キャサリン	ALL 連 ホステス×3
6	とべ トレフターズ（長介）	584,760	京城	ALL 連
☆	スカッとレース ツインタイプ	2'31'10	スー三	上級TA

インベーダーハウス

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
1	アンバイアセーフ（ビクトリ）	625,301	アレン花澤	コンティニュー×1 週塀有
☆	渕拳3（ワイド）	5883	トツ	ALL
☆	ストリートファイターII（真坂兄）	3,972,500	C・LAN	ALL 真DS1有
4	ストリートファイターII（Vobo）	3,891,500	あさりちゃん	ALL
5	マジカルトロッコ3（ひたすらモード）	42,232,516	ももYOUNG	レベル99
6	UFOキャッチマン	256個	総怒王	11万使用

ゲームかに道楽

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
1	F AB（5WAY連付）	2,042,000	KWP	ALL 5面62000
2	カーオソと（連付	4,820,200	兄弟対決ホゲリアン	ALL 大コイン×1
3	バトルカニッガ（エビモト）	16,201,920	カ のネリつき 頭突き寸前	ALL 5面1070
4	水辺の生き物（Zソーン）	12,703,000	KEN CHI	ALL 連 512×6
5	水辺の生き物（Vソ ン）	11,904,200	BBA	ALL 連 512×5
6	エビグン（タイプC連付）	22,178,440	タンスポ3銃士（アフオ君に完敗）	ALL 残B×4
7	こうら大作戦（カーン）	3,559,390	てきとう	2周クリア 連付
8	こうら大作戦（エビモト）	3,761,240	HOGEDANDY（マンダム）	2周クリア 連付

GAME'S FAMIRY

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
1	子供天国（ノーマルモード）	36,860,290	2ボスでヌク男 ブタマニア	ALL 連 器具使用
2	放火男	17,789,500	火事	ALL 連 残×1
3	ドラヤキVRVS	ALLクリア	じゃんけんに負けて エビカレー	ALL
4	極道パロディウス（どいつ連）	4,468,900	大ふりもいいのぅ K状 巨	ALL
5	対戦ぱふる玉	1,741,200	小ザルは元気？ Qちゃん屋	ALL
6	ストーリーキングファイトII（かつお）	2,074,900	オープンで運房 火事 H NODA	ALL P×20 38R 爪×3
7	ストーリーキングファイトII（モシャ夫）	1,997,900	ガンタンク	ALL バ D×2

レッドペコ

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
1	クラクラ小作戦（クラクラ）	39,878,190	いぬん	ALL 同
2	クラクラ小作戦（ケラケラ）	38,002,840	ぶたん	ALL同
3	クラクラ小作戦（グラグラ）	37,743,980	うしん	ALL同
4	バブルパズル34（ふつうモード）	712,465,810	うまん	ALL
5	バブルパズル34（33.5モード）	831,498,230	とりん	ALL
6	バブルパズル34（CPU対戦）	4,342,800	さるん	ALL
7	死円竜	55,409,130	ぞうん	2周クリア 連 1UP×2
8	どろぼうヒゲ丸	609,100	りすん	2-61面

D-MODEL

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
1	渕拳3（トム）	10707	困ッティア	ALL
2	クソリートファイターII（ネクソ）	3,300,800	毒田	1コインALL 爪×0
3	エリアルバイト過労伝説スペシャル（木村さん）	1,590,800	ワイルダーKEI	ALL ギィス有
4	便所でGO！（スタンダード）	11.8kg	インドーJN	ALL 公共コース
5	ボトルカラッカ（キザクラ）	7本	キャサリン	ALL 連 ホステス×3
6	とべ トレフターズ（長介）	584,760	京城	ALL 連
☆	スカッとレース ツインタイプ	2'31'10	スー三	上級TA
8				

今現在

めざせウソスコア!!

今号からさらに充実した2ページは見逃せない!!

君こそダーメスト！

	ゲーム	スコア	ネーム	店名
1回目集計	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	988,500	きらり屋	無礼都市キャロット
	ストリートファイターEX	1,487,200（Dダーク使用）	ZEN	個人申請ゲームセンターリンカーン
	ソニックウィングスリミテッド	35,971,500	リミッターカット	ゲームスポットタイム母艦
	ヘヴンズゲート	1,487,200（ジン使用）	音速の神	ブラックハウス箱盾店
867回目集計	グラディウス	2'35"03	音速の貴公子	ブラックハウス箱盾店
	ストライダー飛竜	999,990+α	神野殺す!!俺、花澤	個人申請ゴリラパンチ
	ドルアーガの塔	5,987,500	悪多河	無礼都市204
	イメージファイト	231,501	留の女	ゲームセンターUFQ

では今回から集計開始の4ゲームについて解説に入ってきます。

まずはザ・ハウス・オブ・デッドから。どこでタイムを縮めたらこんなタイムが出るのか非常に謎です。

次にヘヴンズゲート。なんともうこれ以上、点は出ないそうです。長い間にパターンが改良された結果といえるでしょう。お疲れさまでした。

では867回目の集計のほうに移っていきましょう。

グラディウスは2面でのストーンヘンジ面のルートまで大幅にタイム短縮がなされたため、今までのタイムよりもかなり速いタイムになりました。

ストライダー飛竜は全国で初めてのカンスト達成者が現れました。これでこのゲームは打ち切りです。

イメージファイトの一ケタの数字は何回コンティニューしたかを表しています。1回成功とはサスガです。

ダメスコア通信 お店から その10

●D-Model（東京）

このたび新規オープンしました!狭い店内ながらもロースコア大会、永パ選手権など、楽しいイベントを毎週やってます。地下にはマルダ屋もあるのでゲームグッズもバッチリ。ぜひ一度遊びに来てみてください。

担当：かくよ

●手アタリ歯大解M栗鼠塗（不明）

当店はどこにも置いていないニューゲームを適当に並べております。しかしほとんどのゲームは一ヶ月単位の早いサイクルで入れ替わってしまうのが悩みの種です。

どんなゲームでも、当店ではループゲームになります。格闘ゲームならばみな8週目の6面くらいまではいっているようです。お暇な方はスコアを出しに来てください。

常連一同

●キッチンサブロー（∞）

当店では毎週木曜にライス大盛りのサービスを行っております。和食を中心に対戦も盛り上がっています。中でもハンバーグ&ミルクコロッケは人気がかなり高く、連日大盛況のにぎわい。ただ個人的には、キャベツとおかずのバランスが取れていないような気もしますが。

by大蔵委

超クソゲーム BEST10

プレイヤー人気

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	／	クソリートファイトIII	997	カプリコン
2	1	クソリートファイターQ2	256	カプリコン
3	3	クソリートファイターQ	128	カプリン
4	2	クソリートファイト	45	カプロン
5	4	クソリートファイトIIZ	12	メカプコン
6	5	クソリートファイターα	9	カプコン

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	4	イメージファイトIII	354	愛練夢
2	1	クソリートファイターQ2	302	カプリコン
3	2	クソリートファイトIIZ	288	メカプコン
4	3	クソリートファイターQ	214	カプリン
5	6	クソリートファイト	3	カプロン

クソシリーズ独占

近年まれに見るクソブーム

カプロンの系列会社から出た話題のニューゲーム「クソリートファイター三」は案の定圧倒的な人気で一躍トップの座を奪った。

これでプレイヤー人気をすべてシメたことになる。

で、肝心のゲーム性といったところだが、これは空中戦がメインになる一見非常に奥が深そうだが実は空中ガードが強すぎでタイムオーバー続出といったかんじになり、これがインカムのほうにやや影響を及ぼしている。しかしやはりゲームの完成度は高いので長期に渡って上位をキープしそう。

他のクソシリーズも超絶コンボや戦法の見直し等がはかられ、これらも非常に息が長い予感。他社のゲームで唯一ランクインしたイメージファイトIIIは、バリバリのアクションゲーマーにこよなく愛されているため、これも当分上位をキープしていくだろう。

君もめざそう！ 超クソスコア

●申請方法

やり方は1つあって、それは当コーナーで掲載されている店にいって店員さんにチェックしてもらい、ハガキに書き込んでそれを送る方法です。

●集計対象スコアとなる為の条件

以下の注意点に気をつけよう。

1：どんなところでもいいので、完全1人プレイ、そして店員の確認を得ていること。

2：改造基準を満たしているもの。基本的に人体に危険のない改造はすべて良しとします。

3：スコアに影響のある設定は基本的に工場出荷設定と同じであること。ただし例外的にこちらで有効とみなした設定は許可します。よって、いろいろな設定でプレイすることを。おすすめします。

4：スコア、面数、ルート、改造内容は表記されていないこと。

5：もしなにかわからなければこちらに直接連絡せず、自分で解決してください。

●☆・★の説明

これは全国で1位をとった時に与えられるトップの証ではあるが、これをもらったからといって特に何事もおこらない。もちろん表彰もされない。ちなみに☆と★に違いはなく、その時の気分でどっちにするかを決める。

※これらハイスコアに関する質問は一切受け付けていないのであしからず。

キッチンサブロー

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
1	チキン唐揚げ	1コ100円	メッシー小山	ALL
2	エビフライ定食	850円	CRAN	ALL
3	中盛り	150円増し	小森	RD.55
4	スタミナ焼＆ハンバ グ	5食 ALL	大蔵委	
5	おかわり	自由	腹へっ太	2-7
6	カレ	ルー	900円	
7	バトルコロッケ	15,823,750	パン公	運
8	D タライアス	50万	イワシ	しょうゆけ

手アタリ歯大解Ｍ栗鼠塗

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
☆	KQE 79	3人抜き	8-4	おお続編
2	WSH vs ストーリー	1人抜き	8-6	例の続編
3	モ タルヴァイス	超弩 スィシューティング	特殊	
4	WON WORLD	-5	特殊	
5	Dダライアス	999,999+α	8-2	α=15300
6	ホルスター2	0	未定	ガノンユー
7	DS-2	ALL	王さん	連 遅

アミューズメントパーク　男子寮

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
1	U-NO	17人抜き	ヒーコー	100%
2	2 HURT（ネクソ）	30人抜き	ヒーコー	ALL
3	Piaキャベツへようこそ	10本抜き	CHUCHU	ALL運 右ルート
4	Evaビーストホラー（スタンダート）	791回	ヒーコー	1PLAY 100回

プレイランドＥ恋

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
1	泡風呂	134分	だんずり小助	のぼせ有
2	サウナ	5分	ぴぐ	弱い うどん×0
3	休憩	延長120分	山下こ〜じ	ALL
4	ダブル	5,000円	モキャ夫	格安でした
5	スウィートルーム	27,000円	モキャリン	5ボス3000万

パーラー箱盾

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
☆	フランキ ソントル	11,517枚	KKY-いなりん	整理券×1
2	トロピカ ん	4,360枚	電気屋	8hでALL
3	あらじII	6,101枚	谷塚	ALL
4	体育の源	3杯	珈琲ふりーく	結果まてませんでした
5	真間ちゃま	2箱	ピンボーラウ	読めませんでした
6	網取物語	999箱	借金ひろし	もう出ません
7	キツネ くん2	打ち止め	よーじ	ALL

青羽オリンピック

	GAME	HI-SCORE	NEME	備考
1	銀拳3（ボール・球）	0'00"14	またまたZY	ALL連 gi 予選0.1秒
2	銀拳3（ゴル ま）	2'04"99	GT-R廃車	ALL連 同 予選1分40秒
3	銀拳3（舗・YOU）	1'05"67	超つながりZY	ALL連 同 予選55秒
4	銀拳3（シイナ）	1'20"85	キ ガイ	ALL連 同 予選1分
5	銀拳3（花子さん）	1'16"01	X.A（ホゲキラー）	ALL連 同 予選 42秒
6	銀拳3（ コウ）	1'28"80	OME	ALL連 同 予選不明
7	銀拳3（竹光）	0'47"53	X.A	ALL連 同 0
8	レイスト カ（R-GLAYZ）	28,212,400	1面のレーザ 破壊率70%台	ALL 同

けっぱったぜコーナー



●ストリートライターⅢとご冗談の場を担当しました。今回は色々と反省することが多く、なかでも痛感したのが人間関係がいかに大事かということ。みんなが協力してくれるからこそできる企画があり、浮かぶアイデアがある。やっぱり１人ぼっちじゃ何もできないし、僕は生きていけないです。（借金）



●今回、僕のところだけ気色が違うのは既に企画段階から分かっていたことだが、この機会を逃すと二度とやれない気がして踏み切った。読者の皆さんも、シーモネーターズやヤニー教がどこに行ってしまったのか気になってたのでしょ？そう、僕がいる限り、この両団体は不滅です！（顔は出さない卑怯者アディトシ）



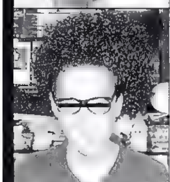
●着ちゃったよ制服。いいよね制服って。なんかこ〜ムラムラってくる力強いものがあるよね。道で制服を着た女子高生とすれちがったときに、目がクギヅケになるあの力ってなんなんだろう〜ね。不思議だね。…とゆーわけで、女子高生からのレター募集だ。写真同封で頼むぜ（自爆）。（CHU）



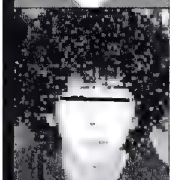
●今号のストリートライターには、なんと編集者も参加しています。無理矢理原稿を先にあげて、「もう参加しないとダメだね。やったねデビューじゃん!!」とおだてつつ、なだめつつ…結果的にいい写真撮れたし原稿もあがったし、もうノープロブレムって感じだね。あとは酒飲んで寝るだけ。幸せ!!（MVP）



●あームラムラする。俺はもう限界だぜ。唯一の救いはHメタルだ。ギターを触る機会も減った。それにしても、今の水鉄砲ってよくできてるな。感心しちまったぜ！それと同時にレッドミラージュのプラモも買っちまった。早く作りたいなぁ。最近カーナビ買って上機嫌。レーダーって凄いぜ！（P・KEN）



●古くからのゲーメストを読んでくれている読者の中にはご存じの方もおられると思いますが、今回のこのテの企画ものは実は３回目。ゲーメスト創世記にはこういうバカ記事も結構あったけど、いざ今やろうとするとなかなか難しいものですね。
（死んでくれた編集に感謝、C・LAN）



●アフロに密かなあこがれを抱いていた僕。そして遂に生誕から24年を経て、念願のアフロを手に入れることができました。鏡に映る自分の晴れ姿にウットリ　おかげで仕事もはかどるはかどる。期待以上のアフロ効果に失禁寸前です（便所でGO！ヨロシク）。ナカGよ、約束は果たした。飯おごれ！（GYU）

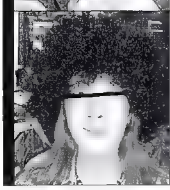


●ジークジオン

（真・渕健）



●個人的にはやっぱり「ゲーム」のみのパロディが玄人っぽくていいかなと思ってたんだけど、結構難しいもんですね。ガレッガや怒首領蜂知らない人には笑えないもんなぁ。（はまー）



●どうもはじめまして新人のボボです。地元の先輩のちゃっきーさんの紹介でメストに入りました。主に2D格闘やシューティングなどを担当していくと思うので、その時は厳しいご意見などお待ちしております。ところでつい最近ようやくVF3にさわりました。感想は…うーんやっぱ向いてないのかな？（ボボ）

OPTION 倫

人間の多面性と編集部の関係についての考察

担当：論担当の右井ぜんじ

人とは、誰しも二面性を持っているものである。二面どころか三面、四面と、いろいろな面を持ち合わせているから、人であるのだ。

ところが、他人を外から見ていると、そこがよく見えない。自分にもいろんな面があるのに、人に対しては、ついつい「こういう人だろう」というレッテルを貼りたがってしまう。

私も多かれ少なかれそうだが、私自身はどう思われているのだろうか。毎号、ゲームに対しての論を書き続け、堅い説教臭いイメージがつきまとっているに違いない。

プレイヤーがライターの姿を想像するとき、担当する格闘ゲームのキャラクターの好みで判断することがあるようだ。私自身、ダルシム、フォボス、アナカリス、チン・シンザンの担当だったこともあり、変なタイプのキャラクターを好んでいると思われがちである。

ところが、いわゆる変キャラ使いの使用キャラは、新しくシリーズものが出たときに、なくなってしまっていることが多い。メーカーにインタビューに行くと、

「ぜんじさんの好きなキャラは、今回はいないんですよ。へへへ…」

と言われて絶句することもしばしば。

だが、本当に私が変キャラが何より好きかというと、そんなことはない。アンディ、テリー、リュウ、そしてモリガン、バレッタ。もともと私はミーハーなので、人が好きそうなキャラは好き。

でも、うちの編集部ライターの好みに合わせて、しかたなく残りものを選んでいることが多い。しかたないやね。

オレだって、モリガンとか、草薙京とか使いたい。だって、ミーハーなんだもん。ザンギエフみたいに、オヤジキャラばっかり好きなわけじゃない。マイラバやELTだって好きだぞ。相川七瀬も、ヒロスエもいいけど。

他のライターだって人のことは言えない。ゲームは真剣勝負とかいいながら、いぶきの負けポーズの写真を机にはりつけている奴もいる。硬派ながら、夜通し女性声優の話でえんえん盛り上がってる奴もいる。バイク野郎で、少女マンガ好きで、パズルマニアの奴もいる。変な人が多くて、気が変になりそうだ。

結局、世の中に同じ人なんかいないし、薄っぺらいよりいろいろ引き出しがあったほうがいい。人は誰しも、意外な一面があるもの。

そういうわけで、以降、論はミーハーな謎の編集兼ライターが書いていると思って読むように。ゲーメストも同様なのであしからず。

表紙の裏は広告

表紙の裏っていつもタイトーさんの広告なんだよね。だからなんでいつも藤原先生が何も関係ない表紙のことを言っているか不思議だよ。だって裏って言ったらやっぱページめくるでしょ？

■待って、もう人言

チワス！俺マウントっス！ティーンズロード読んでマス。ところで我がダーメスト編集部の知性と肉欲を詰め込んだ「渕健３」ビデヲがやっと発売されるっす。ナレーターに外道の秀人を迎え、メンチの切り方からブッコミのコツまで、実にわかりやすく紹介されているッス。付録は渕健の髪でこさえた面細筆！使いにくいっスよ

DAMEST　8月30日号付録

■平成９年８月30日発行第12巻14号通巻200号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話03(3293)9324
編集部03(3293)9324
営業部03(3293)9321
■印　刷　凸版印刷

●編集
右井ぜんじ　C・RAN　真・渕健　マディオヌトツ　DS2　P-KEN　破魔一　GYO　MVS　しぢみ　借金ing　ちゅう　東京城　ス〜　猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　青木珠美　小山内俊明　松田史征　橋爪孝雄
●協力スタッフ
ズルズル　ヒーコー　キャスリン　SHO　たんずり小助　こ〜じ〜山下

TAITO®

ボスキャラ同士の不倫発覚！

そのとき妻は…「七楽園」官能の世界！



巻頭カラーグラビア♥ 激写！ ルティア・フィーンの♥Hヌード

あなただけに教えるキャプチャーシステム完全攻略法！

注目！ この夏の決め手、Gゾーン「君は生命の誕生を見る」
すべてはGから始まる。ビーム注意報、しっかりガードして美白に……

「Gダライアス」恐怖の15ゾーン30エリア！
あのシルバーホークに隠し子がいた！



噂の真相！
エクリプスアイ「腹ビレの武器は性感体ってホント？」
サムラック・ライダ「ボクはホ○じゃない！」
クイーンフォッスル「超巨大なのになぜ巨乳じゃないの？」ほか

総力特集 やっぱり国産車！
「サイドバイサイド2」エントリー車の徹底検証

感動の最終回「また逢えて、嬉しいぜ。」

極秘ルポ 「峠の魔女」の正体はセクシー女優！
かかってきなさい♥と言わんばかりの悩殺ポーズで挑発！
自宅マンションに「最近購入した筐体があるの♥」と公言。

ホテルで密会？ 許されざるヒトと車の究極の愛！

直撃！ 現役社員A氏告白！㊙
「僕はコレは×××だと思うんです…」

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione
サイドバイサイド2 エボルツィオーネ



読者100人にアンケート調査
サイドバイサイド2のココが好き、嫌い！

衝撃!! やっぱり？
隠しコースは存在した？
「SBSⅡ疑惑」謎の真相。
サイドバイサイド2
各界を揺るがす驚愕の事実がオープニング画面に…

夏のスペシャル企画
定番！夏の戦闘服カラフルに登場！
●少ないアイテムでいかに闘うか？
ゾーンで出会った素敵なGダラマニア
●100%うまくゆく、深海でのナンパ術

8月号
月刊 太東芸能

太東書店 定価 000円（税込） タイトーホームページにアクセス！ http://www.taito.co.jp/

特別付録／味覚厳選!! コース別「エボルツィオーネ」のうまい店

株式会社タイトー® 〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1997

この広告は、さかさにしてご覧ください。

全国各地の公共施設で絶賛稼働中！

便所でGO!

REAL TOILET SIMULATOR

ついに登場！ありそでなかった超リアル便所シミュレーター!?

担当：GYO(業)

業界のタブーに挑戦した超リアルシミュレーター登場！

紙一重なニューゲーム登場！

大型ゲームといえば、カーレースやフライトシミュレーションといったものが現在の主流。しかしこの流れを打ち破る驚くべきゲームが遂に登場した。それがこの『便所でGO！』だ。一抹の不安を感じさせるこのタイトル。これまで業界のタブーとされ、誰もが制作に踏み切れなかった「人間の生理現象」をテーマにしたこのゲームは、我々が抱きがちな下ネタに対する偏見を払拭するところまでゲーム性を見事に高めている。ちなみにロケテストではある意味、人生の山場に達した人々で長蛇の列ができたとのこと。そこで今回はこのゲームを徹底的に紹介＆攻略していこう！



なにげに落ち着く便所もとい、「便所でGO！」。

スタンディングタイプ



男性専用のスタンディング型筐体。インカム効率を上げることを目的に作られたこのタイプは、その代償としてプレイ時の自由度が低めに設定されている。スタンダード型をガン○ムとするならば、こちらは量産型のジ○といったところだろうか…。

スタンダードタイプ



あらゆる用途に対応できるスタンダード型筐体。このタイプは「便座」と呼ばれる個所に腰をかけてプレイするため、新聞・雑誌を読む、物思いにふけるなどといったことも可能。しかしながら平均プレイ時間が長いといったデメリットをもっている。

洗浄レバー



洗浄レバー。これを入力すれば豪快に水が流れるぞ。

ペーパーロール



これがペーパーロール。木を守るためにも無駄遣いは厳禁だ！

これが「便GO!」のゲームシステムだ!!

1stStep ベルト解除

何事も安全確認から。落ち着いてベルトを外そう。

ファーストステップは、ベルトの解除だ。普段はなんてことない作業だが、己のリミットに近づけば近づくほど、その難度は格段に上がるハズ。いかなる時でも平常心を保てるように、日頃からメンタルトレーニングを積んでおくことが攻略の鍵といえよう。これに失敗するとキミの人生に重大な汚点が残る。注意!



筐体に座る前にまずはベルトを確実に外せ!焦るな。

2ndStep 本番

「便GO!」最大のヤマ。真剣勝負で臨もう!

「便所でGO!」のゲーム性の大部分を占める「本番」。これもプレイヤーの体調によって難度がフレキシブルに変化するが、いずれにしても全身全霊を賭けて臨むことが重要だ。どうしても調子が出ない場合は「たばこを吸う」といった裏技で攻略することもできるが、筐体によっては喫煙を禁じている場合もあるので注意しよう。



ここが男の真剣勝負。腹の下に力を入れてキバれ!

3rdStep 禊

自らの身体を清める大事な儀式。やさしく丁寧に…。

本番終了後に行う儀式「禊」。おもむろにペーパーロールを転がして必要な分だけペーパーをゲットしよう。ちなみに一部の大型店舗に設置されているデラックス筐体には、ウォッシャーというものが装備されている。そうそうお目にかかれるものでもないが、チャンスがあればぜひとも利用してほしい。



無事に本番を乗り切ったら、"禊ぎ"で身も心も奇麗に…。

4thStep 筐体洗浄

使ったものは片づける。是、社会の道理。

ここまでの行程を終了したならば、筐体に付随しているレバーを押して筐体洗浄を行う。これは「便GO!」を心待ちにしている次のプレイヤーに対する最低限の礼儀といえる。社会というコミュニティに対する自覚を問われる行程なので、絶対に忘れないようにすること。この後、手を洗えば無事プレイ終了だ。



社会とのつながりを保つためにも勇気を持ってレバーを押せ!

便所の先に見えるものは…

この『便所でGO!』をマスターするためのポイントはやはり基本の4行程にあるといえるが、より快適にプレイするためにはマナーを守って筐体を清潔に保つことが重要だ。

もちろんプレイ後は必ず手を洗うこと。今年もO-157が流行るそうなので、ちびっこやじいさん・ばあさんは特に注意してくれ。

なんだか小学校の授業のようだが、これが「便GO!」っつ～ことでよろしく。

マナーチェック

上記のプレイ行程はあくまで「便GO!」の基本中の基本。このゲームでは基本を守ったうえで、プレイヤーのマナーが厳しくチェックされるようになっている。

チェック対象のうち最も厳しく減点されるのは「壁の落書き」である。他人の電話番号を書くなんてことはもってのほかだ。

また読書に熱中するあまり、長時間プレイするといったことにも注意。そんなに読みたいなら家に帰れ。

携帯電話の使用も考え物、というより正直腹立つ。そこの君、しばくぞ。



あまりに読書に熱中すると待っている人の迷惑になります。



アフロに隠れて識別しにくいですが、携帯電話はムカツキます。

オレの直球受けてみな

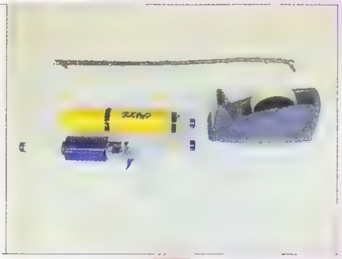


担当：パイルダーＫＥＮ

ついに影の男がやってきた！その奥義のベールが今！今ぁぁぁぁぁ!!!

ヤツが噂のカンチューター

よう!みんな!元気に飛ばしてるか?俺が巷を騒がせているスーパーカンチューターこと、パイルダーＫＥＮだ。今日はな、水鉄砲持たせりゃ宇宙一の俺が、千発千中の奥義を伝授してやるぜ。どうだ?フフフ、ワクワクしちまうだろう?じゃぁな、まずは必要な物を用意してもらおうか。必要なのは水鉄砲一丁、セロハンテープ、そして木の棒だ。木の棒は長いほどいいぞ。写真を見てもらえばわかると思うが、水鉄砲の先っぽに木をつけてだな、テープでぐるぐるまいてしっかりと固定する。はは、これだけでもう完成だ。簡単だっただろう?俺にまかせときな!それじゃぁこの棒の意味を教えてやろう。この棒はだな、実はレーザーサイト銃のあのレーザーをイメージしているんだぜ!うむ、みんながびびるのも無理はない。


用意するのはこの3つ。


こうやって固定。


よっしゃ!これで完成だ!

試し撃ちしてみな!

完成すれば、あとは水を入れるだけ。そして、狙う標的は空き缶だ。空き缶といえば、リサイクルできる大切資源。それを標的にしちまうなんて、俺ってなんてワルなんだ…。

しかし!俺は全宇宙をまたにかけるスーパーカンチューター。そんなことを気にしちゃ、この世界やってられないぜ!それゆえに、孤独ではあるが…。

ふう。では、撃ってみようか。木の棒の位置から発射口の位置のずれを考えて、狙う場所よりも少し上にずらして木の棒をあてがうようにしよう。そして、運命の引き金を引くのだ。君の勇気が試されるとき!どうだ?千発千中という気が沸々と心の奥底から沸き上がってきただろう。これで感覚をつかんだら、空き缶を縦や横に並べて、連続撃ちに挑戦してみるといい。俺みたいなプロフェッショナルになると、もうそっぽ向きながらでも命中させちゃうんだぜ。君らが俺ぐらいの実力を身に付けるには、20年ぐらいはかかるだろう。まぁ頑張りな。


こうやって狙うんだぜ!

それからな、空き缶の中に、水を的確にこぼさず中に入れるという難度の高い技もあるぞ。さすがに、これは俺の実力をもってしてもできるかどうかというほどだ。滅茶苦茶手強いぜ。何せ、水の放物線をどう描かせるかというのとどれくらいの力（圧力をかける）加減で引き金を引けばいいのかがポイントだ。相手と競う場合は、一つの空き缶を満タンにするのに、水の補給回数がをどれくらい少ない回数ですませられるかだ。

ちなみに、空き缶の周りに所々に配置してあるバミューダー域に水をたらしてしまうと減点されるので注意するのだぞ。


デッドラインを何度も越えてきた俺でも手こずる。

アレンジを加えろ!

ここまでできるようになれば、俺はもう君たちに何も言うことはない。あとは、自分のチューティングスタイルにアレンジを加えるだけだな。アレンジは、アピールと言いかえても良い。

ちなみにだな、俺は読書をしながら発射することにしている。が、正規の競技でこれを行ってはいけない。失格になってしまうぞ。これはこれで、別に「アレンジチューティング」という種目がある。そこで、思い存分に自分の個性を発揮しよう。


これが俺の決めポーズ。そこいらのヤツには真似できないぜ。

さらば!また会う日はあるのか?

どうやら別れの時がきたようだ。もう会うこともないと思うが、元気に飛ばしとけよ!それからな、引き金を引く力でどれだけ遠くへ飛ばせるかなんてのもあるから、鍛えておくといいぜ。

じゃあな!!

怒首領降

DO DONPURU

担当:ハマー

押してダメならもっと押せ



見かけのかわいさとは裏腹に、3作中もっとも難しいといわれていた「ドンプル」が、さらに凶悪になって帰ってきたぞ!

今をさかのぼること○年前、カプコンのCPシステムで「ワンダー3」というゲームが発売された。「チャリオット」「ルースターズ」「ドンプル」という3つのソフトが収録されているという、アーケードでは非常に珍しい作品であったが、このたびそのなかの1つ「ドンプル」が独立した続編として登場。その名も「ドドンプル」!

押して押して押しまくれ!

ドンプルの英語名は「Don't Pull」、直訳すると「引けません」。要するに、ブロックを押すことはできても引くことはできない、というのがドンプルワールドの鉄の掟なのだ。

この真理は当然本作にも引き継がれている。ブロックを押して敵にぶつけ、全滅させればクリア。この基本ルールはそのままだ。しかし、敵の攻撃は当然前作を凌ぐものとなっているぞ。

キミは潰す派?それとも揃える派?

操作は4方向レバー+1ボタン。レバーでブロックひしめくフィールドを移動し、ボタンでブロックを押す。実にシンプルだ。この単純明快な行動パターンをうまく工夫し、愛嬌たっぷりのモンスターの追撃をかわしつつ、ブロックをぶつけて「ペチャッ」と潰していく。

モンスターは、画面上に配置されているマンホール(?)から出現する。出現前にブロックでフタをすると出てこれず、そのまま画面上のモンスターを全滅させればクリアとなる。重要なテクニックなので覚えておこう。

押せるブロックには4種類あり、通常のもののほかに「アイテムブロック」「爆弾ブロック」「ハートブロック」がある。


あとひとつで揃う。画面中央で縦に並べたほうがいいぞ!

「アイテムブロック」は、ぶつけて壊すと点数の高いフルーツが出るほか、コンボゲージも溜まるぞ(これについては後述)。

「爆弾ブロック」は、壊れる際にまわりのモンスターを巻き込み、一定時間マヒさせる。敵の数が多い本作では貴重な足止めアイテムだ。壊す時は慎重に。


中には階層化したボーナスステージも…。

「ハートブロック」は、縦または横に10個揃えるとさまざまな特殊効果を呼び起こす。揃えてしまえばほとんどクリアしたも同然だし、なにより点数が大幅にアップ!積極的に狙っていきたい。ちなみに、画面端で楽に揃えようとすると効果が半減するぞ。世の中そんなに甘くないのだ。

連続攻撃で得点アップ!

「ドンプル」で大幅に変わった点は、新しく画面左上(2P側は右上)に設けられた「コンボゲージシステム」だ。モンスターを倒すごとにゲージが増加し、それが0になる前に次のモンスターを倒すと、何と点数が上乗せされていく!「アイテムブロック」を壊すことでもゲージを補充できるので、うまくパターン化すれば300ヒットオーバーも夢じゃない!?


ゲージがあるうちに敵を潰せばコンボがつながる!目指せ300HIT

内神田変態 移転しても シーモネーターズ

担当：アディオスToshi

ある晴れた昼下がり、毒錆担当のCHUが『妖精等身大マウスパッド』の被写体の派遣をシーモネーターズに要請してきた。団体名が団体名だけに、CHUのとった行動は理に叶っている。しかし「本当にそうなんか？」。熟慮したあげく、アディトシはある決断を下した…。

【ボボ】ドタキャン理由は腹痛!?



結局、アディトシは隊員を送り込むことにした。しかし誰でもいいというわけにはいかない。裸体を見せるのだから、それなりの脱ぎっぷりができるガッツのある精鋭でないと、団体名を汚しかねない。ん、一人いた。本誌で展開した際に半ケツを出し、ほとんどの読者の反感を買った奴、ボボしじみならこの大任をこなせるはずだ。早速、アディトシをとおしCHUの口から、依頼の説明に入る。しかも企画のリライトまで要求するほど乗り気だ。これならイケル！



意気揚々と6階に向かうボボ。信じて信じて疑わなかったが…。

ところが…。

「やっぱ俺、恥ずかしいからエエわ、やめとくわ、キビシイわ」

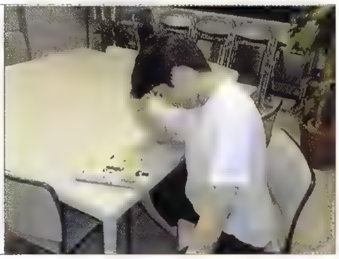
などと口走り、キャンセルを申し込んだ。ドタキャンである。しかも、脱ぎ掛けてケツまで出しておいてからの逃亡であるから、まさに失態の極みを演じたと言っていい。

アディトシは切れた。最も恐れていたことをやられ、怒髪天が突き抜ける。ここまでやったからに、もうボボは除隊にするしかない。いや、どうせなら「2階級特進」してもらって、あの世で詫びてもらおう。



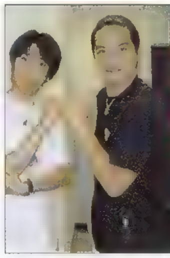
とはいえ、ボボの処分に心を砕いている暇は今はない。CHUもかなり落ち込んでいるようだし、早急に別の人材を立てなければ…。

きらり屋にしようと思ったが、DOHからクレームがきた。どうするシーモネーターズ…。（つづく）



ボボに逃げられ落ち込むCHU。何とか元気だしてほしい。

第二の刺客【スー】勃つ！



ボボのドタキャンから数時間後、あるライターが声を掛けてきた。

「アディさん、俺シーモネーターズじゃないんすけど、この仕事、入隊試験代わりにやらせてもらえませんかね？」



スーがコドモを引き連れ、この大任を買って出た！

そう言ってフォローを申し出てきたのは、新人ながら露出度激しく、失楽園以上にシモネタ著しいスーである。確かに人材としては申し分ない。ひとつ、ここは彼に任せてみよう。



きらり屋が渋る二人に活を入れる。そんなに見たい？

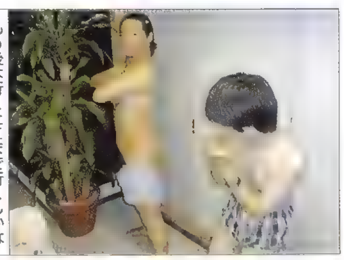


遂に脱ぎ始めた！顔が猪木ぽいのもお約束。

しかし、彼も人間である。いざとなると「渋り」を見せた。やはり恥ずかしいのだ。何とか策を講じねば…。

「早く、脱ぎやー」

きらり屋だ。なぜか撮影現場の6階で仕事しており、スーの裸を拝みにきていたのだ。



もう後は行くとこまで行くしかない！いざ天使に…。

が、いつまで経っても脱がないので業を煮やしている。

ここにきてスーが吹っ切れた。応援にきたコドモの助力（一緒に脱ぐ）も得て、遂に脱ぎだした。しかも、かなり嬉しそうなのが怖い。

このまま行けば、妖精の撮影も順調に終わるだろう。

ところが、また問題が出てきた…。

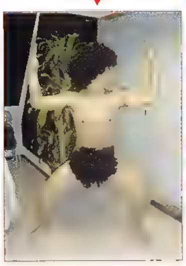
「前は何で隠せばいいんだ？俺のでかいんだよ」

本当にそうなのか、ただのスーの見栄なのかは定かではないが、とにかく隠すものがいる。側にあったモップでいいとアディトシは言ったが、衛生上というか気分の問題でNG。結局、アフロずらで隠すことになったが、そのとき使ったガムテープを剥がすときの快感が今も忘れられないらしい…。

そしてスーは妖精になった…







喫煙狂団ヤニー教

The KKY

担当：アディオスToshi

たばこは20歳になってから

「暑さ寒さも彼岸まで」とはよく言ったもので、今夏初めの気温の高さにだけは「どうですか？N・Oさん」と意味もなくヒコイ「風林火山」カフェ夫でフェリ子ふうに突っ込みたくなるもので、実にそこはかとなく、やるせない気持ちで一杯です。

そんなある日のこと、一人の青年が、編集部でもその存在に薄日が差し掛かる今日この頃、KKY総本部の門を叩いた。

「あの――、KKY本部はここでいいんでしょうか？」

恐れ多くも、その青年は最終教祖マサッティア（C・LAN）に直接尋ねだしたので、隣に控えているマディ（アディトシ）が顔面蒼白になる。すぐさま割り込んで対応した。

「いかにも、ここはKKY総本部だが、そこもとはどちらの御仁じゃ？」

時代錯誤な対応にとまどいつつも、青年は名乗った。

「ゲーメスト編集部、ティームノリック所属、3階のコドモ、マルチタイプです」

「ほう、そなたがセーラームーン命にして、散髪屋に行って、ダイゴ隊員（V6）みたいな髪型にして下さいと頼んだコドモか、して用件はなんやねん！はよ言わんか！」

マディは関西人になった。コドモがびびって答える。

「いや、そのう、最近再放送で久しぶりに探偵物語を見てですね、工藤ちゃんに近づきたいなと思い立ってですね、とりあえずヤニが吸えるようになりたいんです」

マサッティアが重い口を開いた。

「最終解脱への道のりは長いよ」

しっかりと、それでいて重みがあり、今や死語になってしまった言葉を使ったことによる後悔と陵辱が入り交じった口振りで、静かに言い放った…。

「うちはねぇ〜、完全会員制なの。だから、まずもらうものもらわなくちゃ動けないわけ。分かるよね？」

いざ、修業に入る段になって、インチキ詐欺師と豹変したマサッティア。コドモもほとんど掛かってこないのに、つい先日粋がって携帯を買ってしまったので懐が寂しい。

心の中では「俺はアシスタント長者番付一位じゃない、ほとんどG-モデルにいるか6階の寝床を占領している某コンシューマ雑誌の奴らなんだ！」と誰かが叫んでいる。

とはいえ、払わないと先に進めないとなれば払うしかない。なけなしの金でソーイングラッシャーを単品で求め、手渡した。とたんにマサッティアの表情が変わった。

「もう、君は大丈夫。最終解脱の手前まで来たと言っても、う〜ん、こりゃりゃ、どうですかねと言っても過言ではない感じ？」

出た！マサッティアは落ちる寸前（眠い）になると、死ぬほど回りくどいのだ。これでコドモのポアは決まった…。



ここがヤニー教総本部。威厳というか不思議なオーラが…、

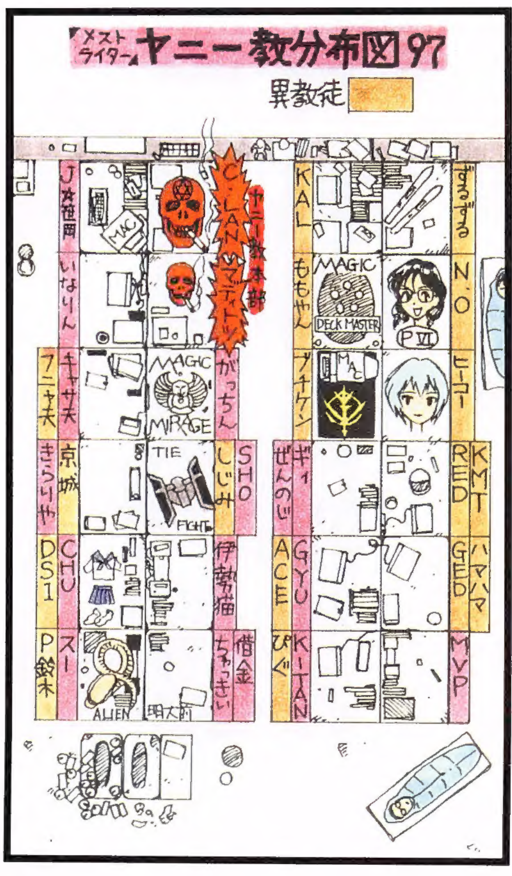


教祖直々の言葉を賜り、コドモは感涙にむせる。後は修業だ。





そうそう、タバコはまず鼻からが基本。何事も土台が大事。











問題

4つの画面でシルエットになっている部分が1画面に1ヶ所づつあるぞ!!(Ⓐ～Ⓓ)
そこにカプコンゲームのキャラクターが5人隠れているんだ。
そのキャラクターの名前を当ててくれ。カプコンファンのキミならすぐわかるはずだ。
正解者の中から抽選で50名様にシークレットファイル「ポケット ファイター」をプレゼント!!









ロックマンは10周年! これからもよろしく!!

画面は開発中のものです。

●宛先：〒540大阪市中央区内平野町3丁目2番8号 株式会社カプコン パブリシティチーム内「ポケット ファイター シルエットクイズ」係
●当選発表：プレゼント当選者の発表は、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。●締め切り：平成9年8月30日当日消印有効

CAPCOM®



●**応募方法：**住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・クイズの答えを官製はがきに書いて、「ポケット ファイター シルエットクイズ」係までお送り下さい。抽選で50名様にカプコン シークレットファイル「ポケット ファイター」をプレゼント致します。



KONAMI
新商品がいっぱい!! 夏休み躍進特大号!!
別冊
少年コナミ
3コイン
アーケード★夢の王者!!
特ダネ
大解剖
アジアの立体格闘技
ファイティング武術の秘技
2大図解大百科
グラディウス防空隊
世界の拳銃トータルバイス
大人気シリーズ
大増ページ!!
スポ根巨篇
ウイニングスパイク
世界一豪華な
結婚式!!
ウェディングラプソディ
全図解!SF傑作!! これが迎撃戦だ!!
日本一の
空想射撃ゲーム
ソーラーアサルト
新登場
夏休みインカムアップ
大懸賞!!
豪華な景品で
バッチリ遊ぼう!!
①精密ビックバイパー1/72プラ模型
②サンダーハリケーン大型反動銃
③ビニール製ハングパイロット飛行模型
3大付録
ぜったい
たのしくなる
①ウェディングラプソディ
組立式立体
結婚式場大パノラマ
②ときメモおしユア♥
永久保存版
伝言付日光写真
③超進化汎用筐体
超精巧
ウインディII模型
ときメモおしユア♥企画
空想科学★電子計算機通信
プリントカードと日光写真
8
1997
月号
©KONAMI ※記載されている内容は「ダーメスト」用パロディー広告です。ゲームタイトルは実際にアーケードで稼働中か、近日登場予定です。
KONAMI
コナミ株式会社 本 社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787 最新アーケードゲーム情報▶ホームページ/http://www.konami.co.jp/